# 电子游戏软件

## GAME SOFTWARE



- 异度传说 PS2
- 机甲兵团J凤凰 XB
- 骑士精神 PS2
- VR战士4 PS2
- 超级机器人大战IMPACT PS2
- 绝体绝命都市 PS2
- 卡莱里安：灰 PS2
- 三国志战记 PS2
- 死或生3 XB

- 合金装备 索利德2·自由之子 PS2
- 勇者斗恶龙4 PS
- ICO PS2
- 武装雄师·激战篇 PS2

异度传说时空物语
—XenoStories
最终幻想 系列小议(上)

**特稿:三大主机劲势分析、七大厂商精粹评说**

视频端子大解析
识别GBA卡带

**10万元大抽奖完美落幕**
**压轴大戏“至高至尊奖”中奖名单公布**

2002
GAME风景线
2

# 大期待:第3期将赠送精美的“次世代台风”光盘


游戏机性能大比拼
戏机软件风云会
嘘嘘嘘
哇哇哇
哈哈哈
NO—
XBOX
VCD、CD-ROM
完全对应
三大主机全员登场献艺
●最新游戏软件展示
●多种游戏类型实况比较
●编辑详细解说性能奥秘
《电软》首次免费赠送VCD光盘
视觉与听觉的完美享受
次世代游戏的震撼效果
绝对期待
索尼PS2、微软XBOX、任天堂NGC各逞绝技
《电软》第3期免费赠送“次世代台风”光盘

# 次世代传媒联盟　新书及邮购信息

汇款地址：北京6129信箱　邮编：100061　电话：(010)64472177　所有图书杂志邮费免取

## 八·八丛书第二辑　怒涛四重唱　即将完美出演

每册均价8.80元　2002年3月15日出版　口袋本每册320面

### RPG幻想事典

**游戏背景故事**

RPG游戏出现过大量神话和民间传说或幻想中的怪物、神祇、历史器物，本书将告诉你出处和游戏中演化的结果。



### 少女漫画方舟

**精美的少女漫画**

少女漫画以其唯美的画风，清纯的故事吸引了无数漫画迷，本书将介绍少女漫画起源及历史、演变和划时代的作品。



### 樱花烂漫

**送给樱战迷的超级惊喜**

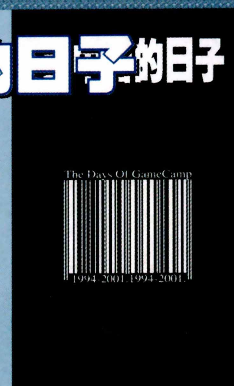
展示《樱大战》中活泼可爱的花组美少女，介绍《樱大战》的游戏、动漫系列作品和周边产品，使你大饱眼福。



### “集中营”的日子

**《电软》忆旧录**

国内第一本游戏刊物《电子游戏软件》创业辛酸史，小编成长历程及趣闻轶事。玩家恩怨情仇，与杂志共度流金岁月。




## 新书邮购预告

上世纪GB游戏大回眸
**20世纪GB全书**
口袋本上、下册　640面　定价23元

最新完全修订版
**超GAME BOY特辑**
口袋本320面　定价15元




## 次世代传媒联盟杂志

- 《电玩新势力》VCD光盘　定价：6.80元。可汇款邮购第1-6辑，每月5日出版。（注意：第一辑少量库存，售完为止。）
- 《游戏批评》第2、3、4、5、7、8、10、11、12、13、14辑，每辑6.50元。第9辑（附赠美国E3展VCD）每册8.00元（第1、6辑售完）
- 《电子游戏软件》2001年第1期起每册8.40元

## 秘技：半价邮购杂志？！

2002年次世代传媒联盟所属5本杂志实行联合套餐邮购，最低优惠至5折。详细办法见本期彩色广告。省钱秘技，万勿错失。

## 少量库存现书　好书 价值永存

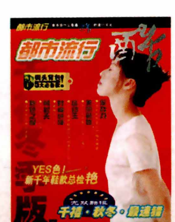
| | |
|---|---|
| 《电软2000年合订上》 | 定价：28元 |
| 《电软2000年合订下》（附赠光盘） | 定价：28元 |
| 《都市流行·酷》（少量） | 定价：28元 |
| 《都市流行·秋季版》（少量） | 定价：19.80元 |




## 最低3.5折起

| | | |
|---|---|---|
| 全新街霸画集 | 原价28.50 | 特价10元 |
| 《都市流行·春》 | 原价19.80 | 特价12元 |
| 《都市流行·夏》 | 原价19.80 | 特价12元 |
| 《都市流行·金秋》 | 原价19.80 | 特价12元 |
| 《都市流行·冬》 | 原价19.80 | 特价12元 |



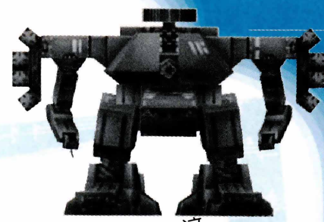




**赠**　凡邮购以上图书者，均免费赠送2001年东京游戏展或美国E3展光盘一张。邮购时请注明所选光盘

# 编辑手札

HAPPY NEW YEAR





●马上就春节了，虽然有很多打算，但是实施起来却重重困难。

●不知道买下VF4后是否能有充裕的时间去练习，为了阻止小天天在编辑部里继续称霸VF系列，我也只能牺牲练习“蓝色风暴”的时间转而投入到“舜帝”的苦修中……杀他个片甲不留先，哈哈哈哈哈……

●AM2加盟NGC可能性的有（49.9%），天天祈祷中……

●圣诞期间NGC、GBA在日本大热销，乐的风林合不拢嘴，但却遭到编辑部新的SCE“激进”派分子天师的“呵斥”。加上XX派的同事边鼓大敲不止，末了还是再度从口水战中败下阵来。惟有暗地里为任天堂叫好……

●新改版的杂志大家还满意吗？如果有什么建议的话就给风林来信吧！

风林



转眼元旦已过，一晃春节将至，这里先给大家拜个早年——天语祝各位顺利更新主机、节日愉快！

今年2、3月份，PS2的攻势异常凶狠，1月31日的头阵由VF4和格X来打，往后是包括XENOSAGA、鬼武者2、铁拳4在内的十余款大作，此波攻势一直要持续到3月份。看来XBOX于日本的登陆是要受到些影响了。

但不必理会那些。本月给天语带来预想以外震撼的却是GBA版玛莉A2。“获得真正感动”最重要。

这期电软为大家奉献出一篇ICO彩色攻略，以及名作GUNGRIFFON的重量级推荐，不仅如此，还有其他许多精彩内容正等待着您的“检阅”呢……希望大家喜欢！

天师





10天内两次发烧的宇部彻底领教到流感的power，所幸坚持上班却没影响同办公室的小编（防御力超强）。康复后第一时间购入了《玛利GBA2》（1990年超任的移植作），尽管价格很高，但宇部认为，值！且记录完美，圆满。感觉还是喜欢上个世纪的宫本茂，2D动作闯关游戏已经无法超越本作，这是个轻松有趣、常玩常乐的作品，向GBA玩友强烈推荐这部真正意义上的游戏。另外作为球迷的宇部居然无法适应《final版》的爽快，又找回PS2初代的实况去打世界杯了。

宇部



由于交稿的时间又提前了，只好将自己心目中2001年的一些最佳（上部）给大家看看了！

最佳RPG游戏：FFX，对于它，之所以将之毫不犹豫打通一方面是习惯，另一方面才是它的优秀。召唤兽的记录还是莱因的呢。（推荐：FF迷必玩之作）

最佳ACT游戏:真·三国无双2，和GF一起将几乎所有隐藏的第4把武器和所有道具找全，一度玩得太久将功放都烧了。（推荐：和GF两人最佳的游戏搭档游戏）

最佳SLG游戏:尤多娜英雄战记，虽然自己没有亲自上手，但根据业界中对它的评价和看同事玩确实不失为一部延续经典的作品。（推荐：有些难度，菜鸟勿上）

最佳综合类游戏：合金装备2，尽管SNAKE的主角地位被那个有些女气的雷电代替，但游戏还是那么精彩绝伦，狗牌你找齐了吗？（推荐：好像女孩子玩这款游戏的很少？！）

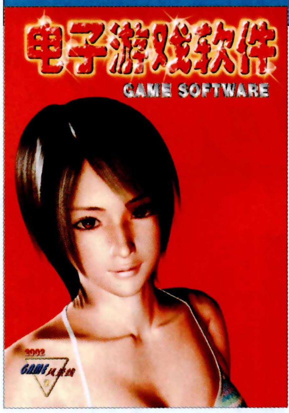
最佳网络游戏：梦幻之星在线，许多国内玩家的战团加入令之在中国的人气猛涨，也开创了TV-GAME利用网络一起战斗的先河。（推荐：即将推出的PC版相信会更加好玩。）

最佳掌机：GBA，除了自己在地铁上狂玩“机战A”外，周遭同事人机一个模拟器的情景颇令人惊讶D版的无穷威力。（推荐：无数好玩的游戏均在GBA上出现了，去买一个吧！）

Shadow Phoenix

# 电子游戏软件 CONTENTS 目录

2002年第2期（总第91期）





**特别策划** 年复一年，业界迷雾挑开大放血！
三大主机劲势分析！七大厂商精粹评说！38

**至高至尊奖** 10万元大抽奖完美落幕！最终冲击见分晓！
至高至尊奖中奖名单 28

**新闻剖析** 微软 索尼 任天堂孰优孰劣 特约撰稿人精彩评述 9

**游戏文学** 自由之子 解说《MGS2》世界的来龙去脉 53

**攻略人行道** 勇者斗恶龙Ⅳ 被引导者们 世界地图、全咒文一拳公开！70

**特别策划** 最终幻想 系列小议 系统解剖史克威尔的镇社法宝 108

编辑手札 —— 2
目录 —— 3
游戏新闻眼 —— 4
无双报道：三国志战记 —— 10
无双报道：异度传说 —— 12
无双报道：机甲兵团J凤凰+ —— 14
无双报道：骑士精神 —— 16
无双报道：VR战士4 —— 18
无双报道：超级机器人大战IMPACT —— 19
无双报道：绝体绝命运都市 —— 22
无双报道：魔法运动之硬派扣手2 —— 24
中国电玩榜 —— 25
2001年下半年大奖中奖名单公布 —— 29
游戏研究所：奥伽战争外传 —— 30
游戏研究所：异度装甲 —— 32
游戏研究所：勇者斗恶龙4 —— 33
游戏研究所：合金装备 索利德2 —— 34
格斗天书：《拳皇2001》全40角色指令表 —— 44
格斗天书：1945火车引法 —— 47
格斗天书：VF4初印象 —— 48
科普园地：视频端子大解析 —— 49
科普园地：将DC网络对战进行到底 —— 50
科普园地：模拟器回顾 —— 51
科普园地：识别GBA卡带 —— 52
闯关族的家 —— 64
攻略人行道：武装雄狮·激战篇 —— 74
攻略人行道：超级马里奥A2 —— 80
秘技天地 —— 83
龙哥热线 —— 92
上海UBI总裁戈翎女士采访 —— 95
游戏点评 —— 96
游戏点评：索尼闲话之二 —— 99
游戏点评：开启潘多拉的宝盒 —— 100
游戏点评：欧美风 —— 101
游戏文学：白夜 —— 102
编辑点评 —— 105
特别策划：英雄高达传 第12卷 —— 112
大墙画廊 彩版vol.59 —— 114
无双报道：卡莱里安：灰 —— 116
无双报道：死或生3 —— 118
无双报道：铁拳4 —— 120
攻略人行道彩页版：ICO —— 123
游戏古玩街 —— 128


## GAME INDEX


**PLAYSTATION**

异度装甲 —— 32
勇者斗恶龙4 —— 33、70、97
洛克人X6 —— 97

**PLAYSTATION 2**

三国志战记 —— 10
异度传说 —— 12
骑士精神 —— 16
VR战士4 —— 18
超级机器人大战IMPACT —— 19
绝体绝命都市 —— 22
魔法运动之硬派扣手2 —— 24
合金装备 索利德2 —— 34
武装雄狮·激战篇 —— 74
武装生存者2·生化危机 代号：维罗尼卡 —— 96
GALERANS：ASH —— 116
铁拳4 —— 120
ICO —— 97、123

**GAMEBOY ADVANCE**

奥伽战争外传·罗迪斯的骑士 —— 30
超级马里奥ADVANCE2 —— 80、98
逆转裁判 —— 96
不思议的迷宫·特鲁内克大冒险2 A —— 98
铁拳ADVANCE —— 98
格斗之王EX·新血 —— 98

**XBOX**

机甲兵团J凤凰+ —— 14
死或生3 —— 97、118

**ARCADE**

拳皇2001 —— 44
1945 —— 47
VR战士4 —— 48


本刊文章未经允许，不得以任何方式进行转载或抄袭，违者必究。
本刊作者文责自负。对于侵犯他人版权或其他权利的文字、图片稿件，本刊概不承担任何连带责任。

月刊/每月 14日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长、主编：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
执行主编：杨柯来
地址：北京6129信箱
邮编：100061
邮购部电话：(010) 64472177
编辑部电话：(010) 64472187
E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn
印刷：北京新华印刷厂
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：8.40元

# 游戏新闻眼

SCOOP

## 索尼网络计划始动 电视游戏进入宽带时代

本刊综合消息　2001年12月11日，索尼电脑娱乐公司SCE联合日本宽带网络服务商NTT-BB以及索尼集团下属索尼COMMUNICATION NETWORK（SCN）在东京都召开联合记者招待会，正式发表了其宏伟的宽带网络计划。

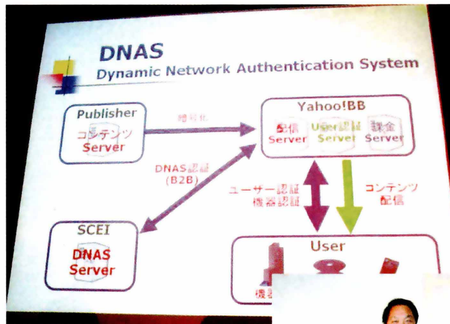
SCE社长久多良木健表示，PS2目前在全世界的出荷量已经达到了2313万台，现在正是发展宽带网络的最佳时刻。整个计划将于2002年4月开始全面启动，届时PS2的玩家将可以通过附带100M以太网卡的专用硬盘享受到网络化带来的游戏革命。由于该计划是由目前在日本如日中天的索尼与NTT来推广，其结果必然彻底改变网络游戏目前在日本的窘况。

### 网络服务内容

首先，当然是传统的网络服务，主要涉及单机游戏软件与网络之间的联动，包括网络对战、新关卡、新任务、新内容的下载等，玩家将不再单单封闭在一张小小的光盘内容中，而可以享受到无限多的可能性。另外，与以往的家用游戏网络相比，此次网络计划采用的是宽带架构并附加大容量硬盘，使得超大容量数据传送和保存成为可能。而SCN的加入也使得整个网络并不单单局限于游戏这个单一范畴，索尼在家电、音乐、娱乐等各方面的强大实力，构架出一个以PS2为中心的家庭网络系统。用户可以在网络上随时下载和了解最新的DVD、音乐、杂志及书籍出版情况，甚至还可以进行数码电视的互动播放，同时还可以将所有信息联入手机网络，使其随时随地都能与世界任何一个角落沟通。久多良木健将其称为“BROAD BAND@HOME”计划。

### 三家公司的合作

那么，SCE、NTT-BB和SCN这三家公司又是如何协作的呢？SCE扮演的是内容供应商的角色，将负责提供PS2专用的附带以太网卡的硬盘，以及保护PS2知识产权的DNAS用户认证系统（注）；同样也提供内容供应的是SCN，他们将负责游戏以外栏目的提供（主要是索尼集团属下的音乐、音像资料等），同时将现有的SO-NET会员接入新的网络；而NTT-BB主要负责网络的铺设和维护，同时收取用户应付的费用，并将SCE和SCN应得的部分转入两家公司。目前可以肯定的是本次索尼网络计划将是有偿服务，具体价格未定，但久多良木健表示“将按照目前的市场价格”来制订。








←索尼与雅虎、软银的合作同样令人关注。久多表示：今后仍会积极的与其他有特点的网络服务商或内容供应商合作。

注：DNAS全名为Dynamic Network Authentication System，网络化中必不可缺的软件版权保护和用户管理系统。该系统使用在下载和提供内容服务时，当玩家启动PS2后，网络会将主机的唯一ID与游戏的唯一ID重新编码后传送到服务器中进行比照，使用非正版游戏或主机经过改造的玩家将不能享受网络服务，甚至有可能带来法律上的麻烦（显然比DC的网络游戏更严谨、考虑更完善）。DNAS已于2001年7月开始在日本试验，将在2002年随FF11正式发售而全面启动。

### 久多良木健的意向：

1、软件方面目前主推《FF11》，其他内容将在2002年2月的PLAYSTATION发表会上正式公布；

2、设备的租借是一种可以考虑的提供方式，但目前我也只是有一个概念而已；

3、SCE在美国发表了MODEM，所以，除了以太网以外，拨号上网的接续方法也在计划中；

4、与世界形势相反，随着XBOX、NGC的发售，整个游戏市场变得非常火热健康。我们从卡带与CD ROM并存的时代，走到了单一CD ROM的时代，而2002年之后，PS2又将掀起宽带旋风。进入网络时代后，“游戏统一”可能会以这种方式来实现吧？

### 与街机中心的关系：

以《达比赛马》和《VF4》（VF.NET在2001年12月的登记会员已超过5万）率先实现街机网络化并据此大赚一笔的世嘉，早已宣布在网络通信方面与SCE、NAMCO之间的合作计划，虽然具体内容仍未公布，但很明显，PS2游戏与街机中心的网络对战和数据交流很快将变成现实。

1月底发售的VF4并未附带网络功能，铁拳4的网络对应也同样不明，但谁又能保证在宽带全面启动的4月之后，没有VF4或TK4的网络版出现呢？

除世嘉和南梦宫之外，科乐美也已实现了游戏中心通过KONAMI服务中心与手机用户、PC用户之间数据交换的E-AMUSEMENT计划。这几家公司今后的合作令人期待。

SCOOP

# 潘多拉魔盒向东瀛敞开 日本XBOX首发价格确定

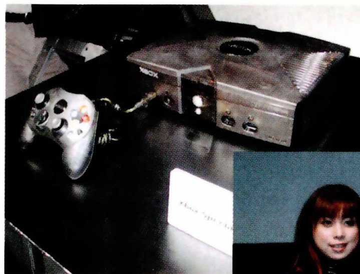
本刊日本专讯　微软在今天正式宣布，2月22日XBOX在日本的首发售价为34800日元，附带周边包括一支手柄、AV线和专用电源。同时，微软还公布了一款外型讨巧的限定版主机"Xbox Special Edition"，售价39800日元。

"Xbox Special Edition"类似SS的骷髅机，外壳为黑色半透明，可以看到主机内部的组件，而普通版主机中间的绿色圆形标志也变成了黑底银字。这种限定版XBOX的出货量仅5万台，附送S端子和对应光纤输出的分量AV盒，以及一个带有比尔·盖茨签名标记的金属扣环。

软件方面，将有12款游戏随主机首发，其中不乏《寂静岭2·最后之诗》、《幻魔·鬼武者》、《死或生3》等大作。很明显，微软充分估计到了魔盒登陆日本市场的艰难程度，并对其进行了周密部署。尽管如此，XBOX在日本的销售情况仍旧令人担忧，在与PS2史上最强的软件高峰撞车并受到NGC的围追堵截XBOX，如何在有着游戏业麦加之称的日本站稳脚跟，微软为业界留下了一个有趣的悬念。

**XBOX日本首发软件**

| 游戏名称 | 类型 | 厂商 | 价格 |
|---|---|---|---|
| DOUBLE-S.T.E.A.L | RAC | BUNKASHA | 6800日元 |
| 幻魔 鬼武者 | AVG | CAPCOM | 6800日元 |
| 信长野望 岚世记 | SLG | KOEI | 9800日元 |
| 空中力量 II | SLG射击 | KONAMI | 6800日元 |
| 冬季极限 雪地滑板2002 | SPG | KONAMI | 6800日元 |
| 超级冬季运动 2002 | SPG | KONAMI | 6800日元 |
| 寂静岭2 最后之诗 | AVG | KONAMI | 6800日元 |
| 街头涂鸦 未来版 | ACT | SEGA | 6800日元 |
| 死或生3 | FTG | TECMO | 6800日元 |
| 鼠国争雄 | ACT+AVG | 微软 | 6800日元 |
| Project Gotham：都市赛手 | RAC | 微软 | 6800日元 |
| 天空-Tenku- | SPG | 微软 | 6800日元 |



←由11家日本著名的游戏流通商组成的"电视产业协议会"，也将投入日本XBOX的促销活动。



→5万台外型酷毙的限定版XBOX（白色外包装）将实行分期出货的方式投入市场，看样子应该会非常抢手。

## XBOX登陆日本的其它关联消息

●XBOX在日本的电视广告由1月6日开始播放

●普通版和限定版XBOX自2月2日开始接受预约

●2月9日和2月10日将在东京大阪举办XBOX游戏展示会

●首发当日，微软将包下日本东京、涉谷、秋叶原等地所有的大型户外电视看板，同步播放XBOX广告

●微软计划今年6月XBOX的全球销量能达到450～600万台

●对于机能空前强大并内置硬盘的XBOX而言，34800日元价格已是赔本销售

TALKING

# 任天堂行销副总裁接受路透社采访

本刊美国专讯　日前，美国任天堂行销副总裁Peter Main在接受路透社访问时发表声明，对NGC的销售情况和公司今后的动向作出了说明。由于Peter Main位居要职，其言论颇为引人关注。

Peter Main的发言要点如下：

1.NGC全球出货量已突破270万台，实际销量为250万台；

2.今年3月底NGC的全球出货量将达到400万台；

3.任天堂计划五年内在北美卖出2500万台NGC；

4.有60%的GBA玩家年龄在14岁以下；

5.没有一款XBOX游戏的销量能够与NGC《任天堂全明星大乱斗DX》匹敌，NGC软件的总销售也领先于XBOX；

6.在北美销量最大的GBC游戏是《口袋妖怪·水晶》，GBA版"口袋妖怪"一定在年内推出；

7.今年至少会有70款NGC游戏推出，其中不乏《阳光马里奥》、《塞尔达传说GC》、《星战火狐大冒险》这样的大作；

8.今年4月NGC将在欧洲发售，首批出货约30万台。

SOFTWARE

# 《樱4》发售日确定 销售情况难以预测

本刊日本专讯　1月8日，世嘉召开新闻发布会，宣布樱大战系列完结篇"樱大战4·恋爱吧少女"将于今年3月21日发售。这是樱大战系列第四次在樱花盛开的季节推出。

3月21日世嘉会分别推出普通版、限定版和系列合集三个版本。普通版为两枚GDROM，售价6800日元；限定版附带全部角色的精美卡片和"13分歧ストラップ"（译名无法确定），售价8800日元；"樱大战COMPLETE BOX"则是系列四部作品的合集，价格18000日元。

作为系列的完结篇，4代收录了前三作中的全部角色，包括8名帝国华击团成员和5人巴黎华击团成员，内容空前丰富。不过DC主机已经停产一年，4代能否延续前作的辉煌，为整个系列划上一个完美的休止符，还有待时间的验证。

SCOOP

# 著名引擎YAHOO爆出内幕 PS2是最热门的搜索关键词

本刊美国专讯　近日，美国最大的搜索引擎YAHOO公布了2001年度搜索关键词的人气排行，最终索尼的PS2排名第一。分析家认为，PS2荣登榜首，可以说是因为微软介入游戏机市场，使得美国人更加关注游戏机的结果。这次排名第6位的是"世贸中心"，"本拉登"排在第15位，显然在"9.11"事件后,恐怖一词成为焦点。

另一方面，在由浏览者选出受欢迎的榜中，去年上映的"哈里波特"排第7位，日本的动画"龙珠Z"列第4位，任天堂的"口袋妖怪"排在第20位。

SOFTWARE

# 网络巨舰始动，史克威尔“ONLINE PARTY 2002”召开 门槛越来越高，被寄予厚望的《FF11》任重而道远！！

本刊综合消息　12月22日，史克威尔在日本东京召开了名为“SQUARE Online Party 2002”的新闻发布会，公开了《FF11》的最新画面，并就公司未来的网络计划作出了说明。

发布会上，史克威尔新任社长和田洋一表示，自7代以来，每一作FF都创下了200～300万套的销售记录，2001年夏天发售的《FF10》至今也卖出了235万份，但是作为网络化的一代，如果能够有10%的《FF10》玩家购买《FF11》，也就是有20万人玩《FF11》，就达到了公司的预期目标，而史克威尔也有信心把《FF11》打造为网络RPG的全新标准。

作为史克威尔亲密盟友兼股东的SCEI社长久多良木也到场，为史氏的网络计划造势，他表示，《FF11》是PS2网络计划中一个非常关键的环节，索尼会不遗余力的协助史克威尔把PlayOnline推向成功。

尽管如此，《FF11》能否带动PlayOnline走向成功仍旧令人担忧，必须购买的PS2硬盘、登陆PlayOnline每月交纳的费用（收费标准将在2月公开），这些额外因素令《FF11》的门槛越来越高，正如山内所说的：“《FF11》是个非常危险的投资，要想取得成功，必须狠拼！”



## 发售日与价格在今年2月公开

←完成组队后便可以出城（β版可由6人组队）。在野外，根据不同地形脚步声也会发生变化，临场感很强。

## 合作公司对于PlayOnline的期待

“如果能和SQUARE达成协议的话，ENIX也将推出基于PlayOnline的网络游戏。比如“勇者斗恶龙”的网络版，一定会展现出与单机版完全不同的乐趣。”（ENIX COO 本多先生）

“现在有两款针对PlayOnline的游戏正在开发中。PlayOnline的对象是PS2和PC玩家，所以NAMCO等于也踏入了PC领域……我们希望“FF11”能够为家用机的网络游戏开创先河！”（NAMCO 原口先生）

## 《FF11》是怎样的游戏？

在发布会上，田中弘道和石井浩一亲自为到场来宾演示了FF11的游戏过程。田中控制角色与使用“臭息”的怪物“モルボル”交手，战斗中玩家随意切换视点，从任意视点洞悉战局的变化。随后石井向来宾介绍了游戏中昼、夜、雨、雾等天候变化，据说干燥、湿润等气候因素也会影响到游戏的进行。而白天被打倒的敌人会在晚上变成僵尸的设定，也给与会人士留下了深刻印象。



←与朋友们一同组队冒险时要兼顾职业的平衡性。



↑游戏中大迫力的场面完全由多边形描绘。

ACCESSORY

# 新概念手柄发布 P5改写操作理念

本刊美国专讯　继上期本刊介绍的“发电手柄”后，一家名为EssentialReality的美国公司又在近日公开了新概念的游戏手柄，取名为“P5”。

“P5”手柄的设计思想与传统手柄截然不同，将按键改为手指套的控制方式，完全改写了传统游戏手柄的操作理念。根据开发人员透露，不论是动作、射击还是RPG游戏，“P5”都能胜任，而且当玩家把手指套在操纵器上时还会体验到一种全新的感受。另外，这种手柄可以用USB连接，可对应PC、PS2、XBOX等主机，预计年内投入市场。





←P5在美国CES展上露面。

EVENT

# 卫星梦难以割舍 任天堂全新互动计划出台

本刊日本专讯　最近，任天堂雄心勃勃的公开了一个利用GBA实现玩家与数字电视实时互动的宏伟计划。

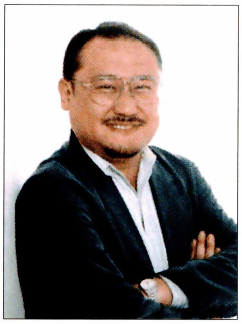
目前任天堂与日本的NHK和Bitmedia公司合作，针对NHK BS卫星所放送的数字电视设计了一套全新的通讯技术。这项技术的使用原理是，利用特制的GBA主机接收数字电视的信号，当电视节目中有热线问答时，问答题目就会立即显示在电视屏幕与GBA上，这样玩家就能利用GBA作出回答，并把答案立刻传送给现场播放的节目，实现与电视节目的实时互动。

任天堂高层对该计划抱有很大希望，同时他们的发言人表示，未来还会利用这项技术针对GBA与数字电视规划出更多的互动内容，以提高用户的兴趣。

任天堂一直垂青于利用卫星传输各种数据，97年他们就曾宣布了“卫星送游戏”的计划，但是由于种种原因，这个红极一时的计划最终还是搁浅了。

TALKING

# 《FAMI通》总编辑长浜村弘一访谈摘要



本刊日本专讯　最近，日本著名游戏周刊《FAMI通》的总编辑长浜村弘一透露了一些他对于今年日本游戏产业的看法。浜村弘一与许多业界知名的制作人交往甚密，相信他的观点会具有一定的代表性。

1.日本游戏产业自去年夏天开始逐步升温，不仅《FF10》热卖、PS2大幅降价，软件商对NGC与XBOX也抱有很高的期望。在今年上半年，格斗和RPG游戏会唱主角，大约每个月都有两款大作推出，销量应该能保证在50～100万之间。

2.在PS2宽带网络计划中，网络版的《FF11》扮演着重要角色。以往FF系列至少也有200万份的销量，但是《FF11》如果能卖出30万份，大概史克威尔就要开杯庆祝了。

3.去年是日本游戏业界经历阵痛和重整的一年，期间有许多厂商被并购甚至宣告破产。因此如何有效的降低游戏开发已经迫在眉睫，估计今后软件商们会尽量省略游戏中的CG部分，以纯游戏性吸引玩家。

4.目前日本的游戏软件市场主要以十家大公司为主，今后他们将更多的为一些有创意的中小型公司提供开发资金和发行渠道，代理他们的游戏，中小型公司则把全部精力投入到具体的游戏制作中，彼此相辅相成。

### 记者的意见

2002年,随着主机竞争日热化,以及大小厂商越发趋向严重的两极分化现象,在游戏类型的探索上会有一定时间的止步不前。而随着市场的局部萎缩以及用户层重新分流组合前的彷徨期，业界之内的合作之风将会上升到一个新的高潮，在这一年里，我们不必惊讶于将会看见许多以前势不两立的游戏标题或软件公司代表形象被组合到一起。而主机平台越来越多样的周边端口和多媒体运用也是几大硬件厂商在今年的重点课题之一。

SCOOP

# 圣诞商战落帷幕 北美PS2获全胜

本刊美国专讯　尽管XBOX和NGC在美国的热度超出了人们的预想，微软和任天堂也纷纷宣称自己开创了家用机首发的最高记录，但是去年圣诞商战的最大赢家仍然是索尼的PS2。

根据第三方调查公司CSFB提供的资料，从去年11月到圣诞节，索尼在美国一共卖出了165万6千台PS2，而XBOX和NGC的销量仅有109万台和91万台，就算是在XBOX和NGC首发的11月里，PS2的销量也达到了91万9千台，超过了XBOX 72万台、NGC 66万台的销售业绩。分析报告同时指出，去年PS2在北美的年度销量为492万9千台，加上2000年售出的数量，PS2总共在北美卖出了601万7千台。



然而有趣的是，虽然PS2在获得了2001年的最终胜利，但是它在去年10月的销量仅有30万台，如果没有后来《MGS2》、《GT3》等大作刺激的话，PS2很有可能在11月被XBOX和NGC反超。

TALKING

# 《DQ8》不会在今年发售！堀井雄二透露勇者新动向

本刊日本专讯　最近，堀井雄二在接受日刊记者专访时，澄清了今年发售《DQ8》的谣言，并对8代的制作情况作了简要介绍。

已过不惑之年的堀井表示：在结束了PS版《DQ4》的开发工作后，《DQ8》的制作计划已被纳入议事日程。但是目前仍处于企划阶段，我们正在对各种方案进行评估，具体的发售日可能要等到两三年后！同时他还表示：由于DQ系列本身的特色，能够发售《DQ8》的机种必须要在日本本土取得成功。

堀井雄二生于1954年，毕业于早稻田大学文学部，82年参加了由ENIX主办的“游戏制作大赛”，并摘得最终大奖，之后便开始了游戏制作生涯。

EVENT

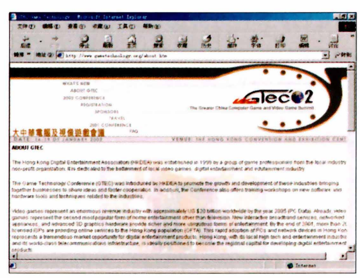
# 中国自己的游戏技术大会 GTEC在香港会展中心召开

本刊讯（记者：叶展）　2002年度香港游戏技术会议（Game Technology Conference）将于1月16日到19日在香港会展中心举办。本届大会请到了一些比较重要的业界人物，可以说GTEC就是中国的“GDC”（美国的游戏开发者大会）。

GTEC和GDC不同的一点是GDC原本是业界的会议，研究类型的大学介入其中是近两年的事情。而GTEC的两个主要组织机构一是香港数字娱乐协会，一是香港理工大学。也就是说香港本身市场和业界都还没有完善，但行业协会和大学反而超前了。这和美国的情况正好相反。美国是市场先行，然后开发区自己就发展起来了。中国则是先建开发区，然后希望市场起来。中国香港希望依靠内陆地区和台湾省的巨大市场潜力，成为这个市场在世界舞台上的代言人。这个会议向我们显示出他们的努力和实力，以及进展。香港人是很聪明的！

会议的重头戏是17日开幕式的三场演讲，分别由金山公司的求伯君，台湾智冠的王俊博，和香港理工大学MIC中心的Gino Yu分别做关于内地、台湾省和香港特别行政区三地游戏市场的演讲。

中国的业界，应该注意这个会议。毕竟它距离我们比GDC近得多。



↑比较GTEC和美国的GDC，可以看到其会议组织安排基本上相同。也是由讲座、论坛、演讲等多个部分组成。但GTEC提供的讲座和论坛从数量上还是比较单薄，吸引到的业界一流“讲师”还不多。讲座大多是由香港理工大学的MIC的教学研究人员主持。但其内容还是比较丰富的，而且全部用英文宣讲。这次会议的官方地址为：www.gametechnology.org。

EVENT

## NOA社长更替 荒川实有望入主本社

本刊日本专讯　据日刊FAMI通报道，2002年1月8日，任天堂正式宣布原NINTENDO OF AMERICA创始人兼社长、任天堂本社山内社长的女婿荒川实已于1月7日正式辞职。原日本三和银行纽约分行行长、2001年加入NOA担任POKEMON管理本部部长的君岛达己将代替他就任美国任天堂总裁一职。

官方消息称：荒川氏的辞职是因为“目前GBA和NGC在美国正好调热卖中，前景看好。在这样的情况下把职位交付给后任是最佳的时刻”。但荒川在美国为任天堂立下的汗马功劳和其与山内家族的特殊身份使人不得不想到辞职的最终目的：取代其岳父山内博担任任天堂本社的社长。如果该猜测属实，被誉为“业界巨人”的山内社长将很有可能在年内退休。

### 新闻背景资料

京都人，出身于纺织业主家庭，毕业于京都大学土木工程学，后留学美国著名麻省理工学院，其后因与山内博的大女儿山内阳子结婚而参与任天堂事务。1980年被派往美国创立任天堂分部，并帮助任天堂在最困难的时候度过难关。NOA的收益目前占到任天堂所有海外收益的2/3强。

另外据说，荒川实的脾气很好，应该可以和软件商打好交道。



荒川实

EVENT

## 游戏业继续大幅增长 年总产值可达288亿美元

根据美国市场调查机构Group Information报道：在PS2、XBOX、NGC三家激烈竞争的带动下，今年游戏产业将大幅增长，主机、软件以及相关产品的总产值可高达288亿美元，一跃成为21世纪最耀眼的娱乐产业。

据推算，2002年全球游戏主机的总产值为90亿美元、软件为156亿美元、其它相关产品为41亿美元。到了2003年，全球游戏业仍会保持旺盛的增长势头，市场总值将达到358亿美元。

SCOOP

## 索尼续写圣诞奇迹 PS2单月销量突破500万

本刊综合消息　在XBOX和NGC的围追堵截之下，索尼的PS2依旧显示出了前所未有的巨大魅力。根据SCEI发布的消息，PS2在去年底创下了单月全球销售500万台的惊人成绩，这个数字相当于2000年同期PS2出货数的三倍。

据悉，在年末大作的带动下，自去年11月26日至今年1月6日，PS2一共在日本卖出了110万台；在北美的销量更达到了250万台，仅12月第三周一周就卖出了64万台主机；而PS2在欧洲也有168万台的销量，全球总销量突破500万台。

SCOOP

## 《合金装备》博得全球喝彩 小岛秀夫当选明日之星

本刊美国专讯　1月7日出版的美国《新闻周刊》评选出了七位有可能在未来声名显赫的“明日之星”，著名制作人小岛秀夫凭借《合金装备2》的出色效果荣获科技界“明日之星”。

《新闻周刊》称：小岛秀夫才华横溢，他如果从事文学创作、电视制作或者拍电影，都能够取得杰出成就，但他最终选择了游戏制作。

小岛生于日本神户，幼年时经常与伙伴们一起玩捉迷藏。他非常喜欢在墙边躲藏、在暗处窥探的感觉，也许创作SOLID SNAKE雏形的灵感就来源于此。中学时代的小岛曾撰写过五本长篇科幻小说，此后还进行过8厘米电影的拍摄，并放映给朋友们观看。今天，将丰富的电影语言融于游戏制作，奠定了小岛秀夫在游戏界举足轻重的地位。

另据截稿前得到的最新消息：截止到去年12月底，《合金装备2》在美国的实际销量已达到150万份，在日本也卖出了80万份，全球销量突破230万份。




↑拥有缜密设定和厚重世界观的MGS获得了业界与玩家的一致好评。

### 新闻短波

★著名PC硬件厂商罗技电子公布了一款PS2键盘“NetPlay Controller”。该键盘专门针对史克威尔的PlayOnline设计，计划与《FF11》同步推出。

★最近正忙于DC版“樱4”测试工作的广井王子透露，PS2版“樱大战”的详细情报将在今年夏天公布，请PS2玩家敬候佳音。

★SCE近日证实：RPG大作《龙骑士传说》的续作正在制作中，计划在年内登场PS2。2代收录了大量CG画面和全程语音，情节接续前作的故事。

★法国电器厂商Thomson宣布与美国RCA电视合作，为XBOX开发一种最新型的高清晰电视。这种新型电视不但画质超强，内置硬盘还能存储上千首歌曲。预计年内投入市场。

★由于NGC热卖，为GAMECUBE生产图形芯片的加拿大厂商ATI Technologies也受益非浅。据统计，该公司在去年第三季的盈利提高了1040万美元，估计本财年可获得2.45亿美元的纯利。

★在日本大卖400万套的超级RPG《DQ7》，在美国却备受冷落。从去年11月1日发售至12月中旬，销量只有可怜巴巴的10万份，连30万套的销售目标也没能实现。

★与《DQ7》在美国无人问津相对应的消息是，史克威尔《FF10》受到了美国佬的热烈欢迎，发售后立即爬上美国销量榜首位，并成为了北美年末商战的销售霸王！据说该游戏在美国的首发销量就达到了180万份！

★为了庆祝PS2在瑞典出货10万台，SCE特别推出了金、银、铜三台限定版PS2主机，由于限定版主机数量稀少且外观炫目，价格被吵得离谱，一台的价格竟被喊到了1000美金！

★据日本YAHOO提供的PC游戏销量榜显示：《梦幻之星ONLINE》PC版在去年12月20日发售后立刻攀至销量榜首位，销量喜人，成为了第一款在PC界走红的移植自TVGAME的网络游戏。

★SCE于近日公开了两款“妖精战士”新作，分别对应WSC和PS2。WSC版为外传性作品，PS2版则是系列的正统续作。这两款游戏均预定在今年内推出。

★世嘉子公司SEGAROSSO社长佐佐木健仁表示：他们一定会开发“世嘉拉力”的续作！待“头文字D”的开发完成后，公司便全力投入“拉力”续片的制作。

预言 未来业界

# 微软、索尼、任天堂，一决高下 财力、智力、营销力，平分秋色

写预言的人，似乎都不得好死。四百年前有个叫诺查丹马斯的法国人，写下了惊世骇俗的“诸世纪”，结果到了要命的时候骨肉分离、痛苦不堪，从此创立了胡言乱语遭老天报应的典范。我不是法国人，也不是诺查丹马斯，自视做不出什么准确的预言。但这更让我害怕。因为之前的几位前辈，每年都受杂志之请为主机争斗做预言，结果不仅自己下场惨烈，更殃及池鱼，害杂志也背上了“捧啥死啥”的罪名，非但臭鸡蛋烂番茄应接不暇，而且大有和球王贝利角逐“乌鸦嘴奖”之势。






现如今要清静也难，外面已经打得热火朝天、风起云涌，作为和行业相关的一员，心里想到些什么，说出来总比装孙子强些。哪怕说错、说走了嘴，让大家乐乐，总也比一言不发地做后知后觉、莫测高深状强。

今年看来是时辰不好，不知撞了什么邪，居然轮到这三位大侠血拼。人说决斗讲究个天时、地利、人和，而这三位无论是财力、智力、创造力还是市场营销的能力，都在伯仲之间，不相上下。说句废话，无论谁胜谁败都在意料之中。

微软之强，在于主机强大的性能、在于比尔盖茨手中雄厚的美元、在于简单得不能再简单的开发环境；索尼之强，在于PS打下的半壁江山、在于ps2现有的普及程度、在于自身品牌的魅力和美誉度、在于灵活多变的市场经营策略；任天堂之强，在于其老谋深算的个性、在于其巧妙的市场定位与合理的价格、在于其敏锐的商业头脑、在于其与身具来的游戏感觉和超级运气。这三家真要说硬碰硬打起来，谁也不怕谁。不过稍稍看得长远些，就不得不正视一个要命的问题：不管你做ps2游戏也好、做ngc游戏也好，总之，你得先做xbox游戏。所有的游戏都是先开发pc版的（除非你不用pc来开发），而这之中又有至少80% 的工程师在VC的环境中编写代码。魔盒的架构决定了源码从PC流向X_BOX的简单易行，加上主机的硬件性能最强，在制作任何一个其它平台游戏的同时，你都可以很轻松地实现一个XBOX版。只要是理智的软件商都无法摆脱这种赚钱的诱惑（当然那些天生反感比尔盖茨垄断霸行的人除外），而微软的经济实力更是一种无形的保障。

历史很明白的告诉我们，只要微软想要涉足的领域，没有不成功的。一个和硬件厂商关系密切、富有经验的OS软件商，一旦涉足娱乐业，其优势是显而易见的。比尔盖茨甚至都不用直接去抢索尼嘴里的饭吃：那些PC玩家早晚会成为XBOX的囊中之物，而光是这些用户就足够让微软立于不败之地了。

索尼更聪明的是在商战，经历了此世代战火考验的它更懂得游戏业的本质规律。玩家或许不会为了游戏去买PS2，但会为了时尚去追求索尼。PS2也许会倒，但索尼的牌子却永远是流行追求者心中的第一目标。单单从这一点来看，PS2要败，也不是那么容易。

两边夹击下的任天堂，日子确实不那么好过。山内处心积虑要把主机定位在与魔盒、PS2都完全不同的地位，也正是为了进可攻、退可收，避免与生力军发生正面接触。任氏的作风一向是柔中带钢、后发制人。这次全面制霸看来是不太可能了，但在三者间抢占一席之地，看来也并非难事。

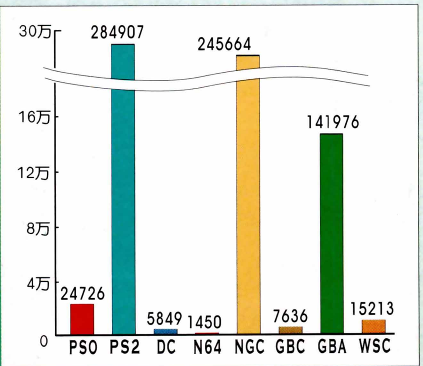
日本游戏业的崩盘，迫使日本软件商们出发寻找新的依附点。多机种、多平台策略，已经成为绝大多数商人的救命稻草。在这种情况下，至少在年内，这三家公司都不会有言败的可能。大一统的局面不会出现，相反的，三分天下保持势力均衡，倒是可以预料到的选择。当然这之中还会有几个变数：网络游戏的发展规模、发展趋势，以及软件质量的提高和变化，甚至世界政局的动荡，都会给敏感的游戏界带来蝴蝶振翅般的效应。而对玩家来说，旧的游戏形态正在经历痛苦的量变过程，一批全新感觉的游戏，或许将在今年破蛹而出。

这也许是我们最愿意看到的好事。

文/特约撰稿人 王骏生

## 当月日本游戏市场 软硬件销售情况

### 统计时间2001.11.12-12.9 游戏主机种周间销量统计




### 统计时间2001.11.12-12.9 各机种软件周间发卖比例

2001.11.12-11.18
1.PS2:占市场份额72%
2.PS:占市场份额14.7%
3.GBA:占市场份额5.8%
4.GC:占市场份额4.6%
5.DC:占市场份额2.9%

2001.11.26-12.2
1.PS2:占市场份额68%
2.PS:占市场份额22.4%
3.GC:占市场份额7.2%
4.GBA:占市场份额1%
5.DC:占市场份额0.7%

2001.11.19-11.25
1.PS:占市场份额49.9%
2.GC:占市场份额27.9%
3.PS2:占市场份额19.7%
4.GBA:占市场份额1.7%
5.DC:占市场份额0.8%

2001.12.3-12.9
1.PS2:占市场份额65%
2.PS:占市场份额14%
3.GBA:占市场份额13.9%
4.GC:占市场份额5.9%
5.GB:市场份额1.2%

# 三国志战記
SANGOKUSHI SENKI

继『真·三国无双』系列之后，现在光荣公司又推出了新的三国游戏－『三国志战记』！这次游戏是强调战略性的SLG哦！

| PS2 | 厂商:光荣 | 类型:历史SLG |
|---|---|---|
| | 媒体:DVD-ROM | 发售日:预定2002年2月发售 |



## 三国新“花”绽放无双魅力

『三国志战记』一款以三国志时代作为游戏舞台的战略模拟游戏。玩家可以扮演刘备、曹操、孙策3人其中一方的势力，然后在广大的中国大陆上驰骋。随着故事的进行，玩家手下的武将会增多、军团的实力也会成长，最后再搭配变化多端的『战法』等等，玩家最终的目的就是要消灭所有挡在自己面前的敌人、最后统一整个天下。在3D战斗中多人同屏的迫力画面是很考验机能的，而PS2在这点上会有什么上佳的表现呢?




被喻为『治世之能臣、乱世之奸雄』的曹操是三国志当中『魏国』的创建者。手下拥有郭嘉、陈昱、许褚、典韦等等文臣武将。因为拥有『天时』而雄踞北方。




『江东之虎』孙坚的长子。由于年纪轻轻就立下许多大功，因此又有『小霸王』的勇名。虽然建立吴国的人是他的弟弟孙权，但是打下江东一片天的功劳仍然要记在孙策的身上。

### 令军师活跃的战术模拟SLG



↑无人不知、无人不晓的猛将再加上精彩的故事剧情，为了赢得最后的胜利，玩家率领麾下的武将士兵击破敌方势力、并且成为一代中原霸主。

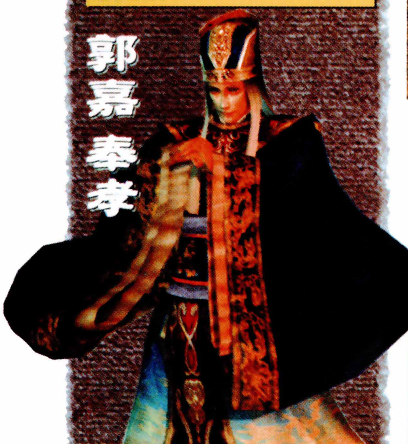


### 锦绣江山谁来统






←↑地图画面可以实行精湛的战法指令，至于战斗画面则是临场感十足的3D画面哦。




曹操麾下第一军师。可是郭嘉却在追击袁氏余孽的时候因为水土不服而病死，享年仅38岁。后来曹操在赤壁大败之后曾经痛哭说：『奉孝若在，决不有此大失』。

### 『三国志战记』的历史事件全部都是CG动画哦！

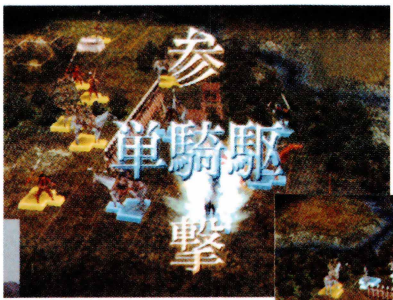
『三国志战记』的剧情主要是由『刘备篇』、『曹操篇』以及『孙策篇』等三章故事所组成的。游戏中玩家常常可以看到许多三国志的著名历史事件，更重要的是，这些历史事件全部都是精美的CG动画哦！除此之外，玩家在游戏中的行动以及选项也会影响游戏最终的结局，比方说…曹操在赤壁之战大胜啦～或是三国第一猛将吕布还活着等等，这些虚构的剧情都可以在『三国志战记』中玩到哦！




继承了汉朝皇家血统的刘备是『三国演义』的主角人物。在关羽、张飞、还有『卧龙』诸葛孔明的辅佐之下。刘备先是自称汉中王、最后更一举称帝、在四川建立了蜀汉王朝……

# 运用“战法连锁”将敌人全部歼灭

率领部队作战的武将每一个人都拥有突击、伏兵、火计等等不同的特有战法。战法的种类也高达30多种，有些战法则是可以阻止敌人的行动，而有些则会令敌人“吹飞”（格斗游戏？）。所谓的“战法连锁”指的是整合各个武将的战法，然后在同一时间对敌人使用多种战法的意思，类似FTG中的COMBO连续技。只要善用“战法连锁”，那么要以寡敌众也不是不可能哦！




←↓战法的组合方式玩家可以自己决定，有时候看似毫无意义的战法组合却能发挥石破天惊的杀敌效果哦！玩家可以运用自己的想像力来组合看看。






以下我们就来介绍『战法连锁』的实例。首先，我方先用『伪退诱敌』引诱敌军，紧接着我方一支部队会从敌军右翼使用『突击』，此时敌军会被逼到右侧的方格，接下来敌军又会因为我方的部队的『伏兵战法』而陷入混乱，最后我方部队再用『火计』去烧死混乱的敌人，这就是『战法连锁』的最佳范例之一。

→不论是沙烟还是地上的水和泥都令真实的厚重战场再现！











战争的临场感
令你
心旌荡漾！

火计、落石、十面埋伏
将敌人的大军歼灭吧！




《三国演义》中最强悍的武将。吕布曾经在虎牢关之役一人单挑刘关张3人而不败。手中兵器『方天画戟』跟座骑『赤兔马』全部都是上上之选。后人以『人中吕布、马中赤兔』一词来称赞吕布的神勇。




←刘关张3人在桃园祭拜天地、义结金兰的著名历史画面。







# 异度传说 第1部 力量的意志

| PS2 | 厂商：NAMCO | 类型：科幻RPG |
|---|---|---|
| | 媒体：DVD-ROM | 发售日：2002年2月28日 |

## 掌握故事的关键钥匙“U-TIC机关”

马上就要发售的本作，此次我们为大家介绍的是一股存在的新势力！名字叫做“U-TIC机关”。这个组织似乎通过“EPISODEI 1”与某事件有着紧密联系。虽然这是个独立组织，但是在技术力和军事力两方面远远超出于联邦和军队的实力。曾经远离历史舞台的组织为什么又重新展现身姿？

### U-TIC 机关是什么？

这是个拥有强大军事力的独立组织。在过去的十年中，为什么远离了历史舞台的中心？但是，随着故事的发生他们的存在又重新引人注目。

**巨大的母舰**







↑他们所拥有的战斗力十分强大，他们的目的到底是什么？

### 介绍U-TIC机关所属的主要人物



**马古里斯** U-TIC

U-TIC机关中心人物之一，是组织根据地小行星“PUREROMA”的总司令官。此人有着军人一样伟岸的身躯，脸颊上有很大的刀伤。性格冷酷无比，是位剑术高手。



**贝莱古丽** U-TIC

虽然是女性，却是U-TIC机关的司令官。平时常驻在PUREROMA，同时也是马古里斯的副官。年龄为35岁，身高171厘米。

### U-TIC机关根据地 小行星PUREROMA

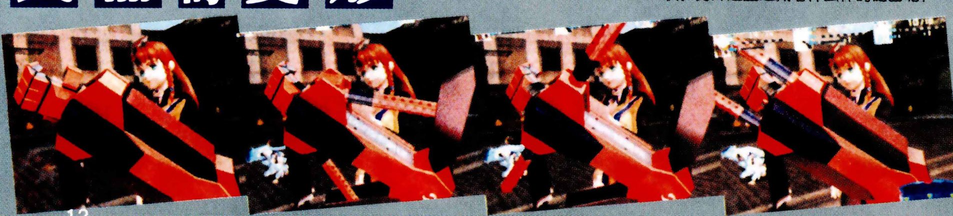


这个小行星是“EPISODEI 1”故事的一个舞台，是一个用复数的小行星人工连接而建造起来的独立型行星。作为独立组织U-TIC机关的据点起着重要作用。

↑复数的小行星人工连接而形成奇异独特的形状。另外这里还藏着什么样的谜团呢？



### 武器的变形



# 隆重介绍Chaos、Jiggy、M.O.M.O.的战斗版面!

最让人关注的还是战斗场面吧！这次我们来关注Chaos、Jiggy、M.O.M.O.三人。这里我们公开各种通常攻击、放射能、必杀技，另外还有战斗时的精彩效果！可以说本作的视觉效果是非常不错的，看见下面炫目的画面你就知道了。

## Chaos

这是个以肉搏战为长的人物。自由自在地操纵体内“气”的力量，储存在手掌心中加强攻击的威力。远距离攻击的时候，将蓄积的气对着敌人发射（波动拳??）。



通常攻击

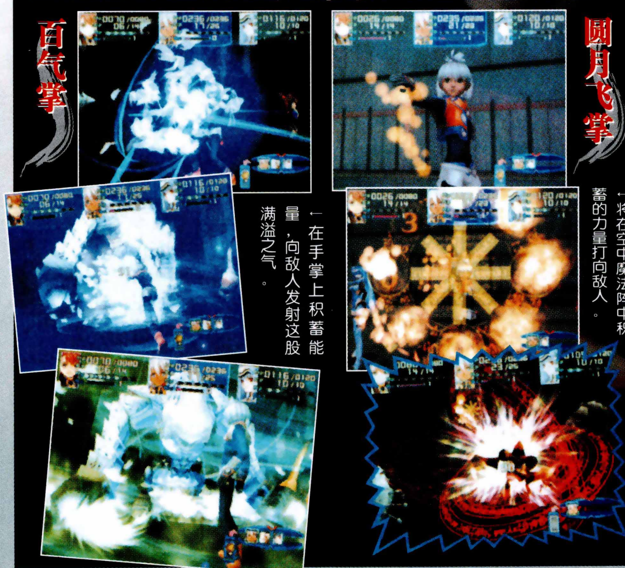


放射能

### 必杀技

百气掌

圆月飞掌



←在手掌上积蓄能量，向敌人发射这股满溢之气。

←将在空中魔法阵中积蓄的力量打向敌人。

## Jiggy

这是人工改造人的角色。其威力无比，用拳脚攻击。敌人在远距离时可以放射镭射能。只有人工改造人才有的这种乐趣，你能够体会吗?

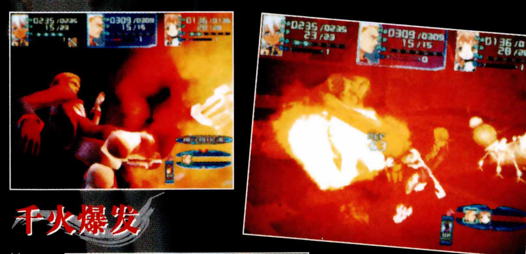
通常攻击





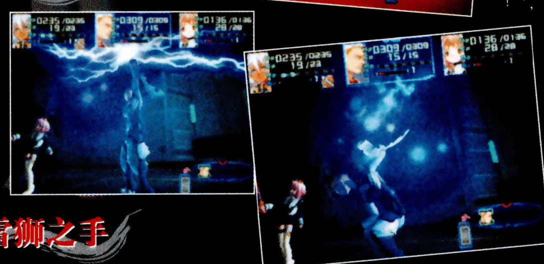
放射能

### 必杀技



千火爆发

←连续踢腿就会引发剧烈的火焰，让敌人手足无措。啊，又疼又热！



←在手掌中聚集闪电，向地面发起进攻。

雷狮之手

## M.O.M.O.

这是单手用棒的MOMO。可爱的人物造型是该角色的最大魅力，这个角色不太象攻击型人物，好像是类似回复系的人物。



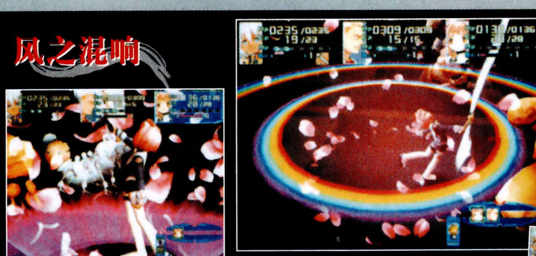
通常攻击



放射能

### 必杀技

风之混响



←使棒子的一头突然变成羽毛状，卷起一阵狂风。

小流星

用星星向对手进行攻击





←↑使棒子的一头突然变成星型打击敌人。为什么是星型呢?



# 機甲兵団 J-PHOENIX+

ジェイフェニックスプラス

# 机甲兵团 J凤凰＋

| XB | |
|---|---|
| 厂商：TAKARA | 类型：科幻机器人ACT |
| 媒体：DVD-ROM | 发售日：预定2002年3月 |

APF-005 J-PHOENIX

## 最新的机器、最新的系统 系列最新作在Xbox登场



APF-006 J-巴比罗斯



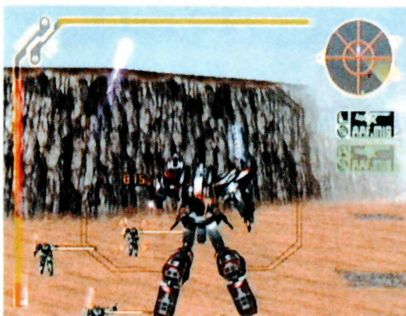
APF-006 J-阿因

### STORY

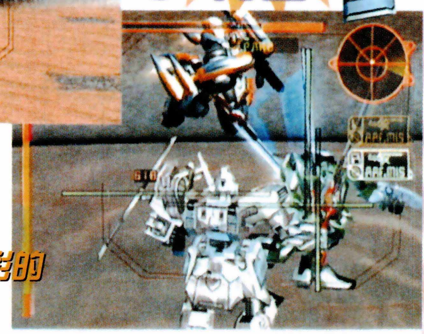
非阿次阿大陆的西面有一个帝国叫做ARUSAREA。这个帝国号称正义帝国，他们拥有强大的军队“白骑士团”，帮助别国赶走侵略势力。

但是有一天，即使在严密的警护下，ARUSAREA的最高权力者GUREN将军突然不知道被谁暗杀了。临死之前，GUREN将军将遗言留给了年轻的EES飞行员。他说，“你代替我来指挥。你要隐藏我的死讯。请照顾我的女儿们。”接着EES作为代替将军的影子武者在战场上出征。所以故事的主人公（游戏者）有着两张脸，这场战斗能取得胜利吗？

“机甲兵团 J-PHOENIX+”是以Playstation2版本为基础支持，用最新模型、增加新模式的追加型作品。玩家操纵巨大的组合机器人为兵器在地面和空中飞速疾驰，击破紧逼而来的敌人。组合机器人身上有16个地方可以改组，它共有250个零部件可以组合，不同的组合带来不同的特殊能力。组合得好的话，可以启动强化二刀流、高速移动等基本性能的模式进而被强化为“超级模式”。



↑通过组合可以变化攻击方式和性能。战斗形式由玩家决定。



→一场战斗中组合机器人变化无常进行战斗，有6部机体以上组合哦。

**高速展开的多姿多彩的机械动作！！**

## 登场人物介绍



**主人公（古兰里达）** 配音 山寺宏一

↑具有非常高的战斗思维，古兰小分队的队长。同时作为将军的影武者而存在。

**吉斯·艾布因**

↓狙击手，小分队成员之一。善于使用长射程武器。

**阿丽·米卡穆拉**

↑小分队配属的少女战士，善于格斗。

**吉布森·多纳迪罗**

↓支援连队的小队长。一流的指挥支援炮击的技术。

**左兰寇夫·古露比**

↑ARUSAREA兵团决定机关参谋本部的首领。

**芬娜·库拉珍**

↓前将军的女儿。通过电子邮件与主人公接触，了解父亲的所在。

**敌人是沃里木共和国**

**古流·阿因所特** 配音 大家明夫

↑沃里木战略机动军大尉。操纵被改造过的漆黑的战斗机，有着光辉的战绩。

**塔鲁卡斯三人组**

↑通常是三人一起行动，善于全歼敌人的“死亡部队”。

# 尽情享受丰富多彩的游戏模式!!




新作品收录了提高战略性的Xbox版新模式，玩家的声音也可以出现在其中。另外完全移植Playstation2版中收录的各种模式。受到好评的“新·百机斩模式”仍然保留在其中！！

## 故事模式

故事围绕前线飞行员与最高司令官而展开。战斗舞台由玩家作为将军的影子武者亲自出击，并且可以开发和组装新武器。



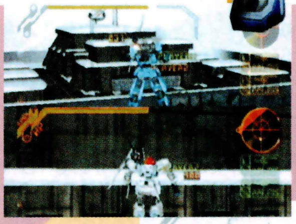

这是只有使用Xbox版的新游戏模式。

## X 模式

游戏舞台更加清晰，玩家成为指挥由三个机器人战机组成的小分队队长。一个键可以就控制操作和完成切换。并且可以改组同伴的机体，根据作战的需要构成不同的阵势，例如，接近战模式、支援模式等。战场是地面都市、空中浮游大陆或几层重叠的巨大建筑物。富于变化的战场是以往游戏中少见的。敌机的高度作战行动增加了战斗难度。让我们团结队友，调整战略，去夺取胜利吧！

## 作战模式

战斗使用超过20个机器人战机。可以设定不同的情形和舞台，画面分割开战，与僚机并肩与敌机作战，也可以是1对2作战。只要对照机体的数据就可以改变对战模式。

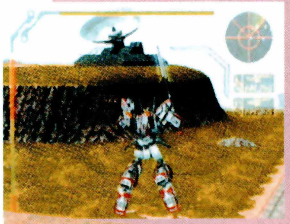


←从高机动装置到重装备模式，各式各样的对战形式。

磨练你的组装天才和技术吧！



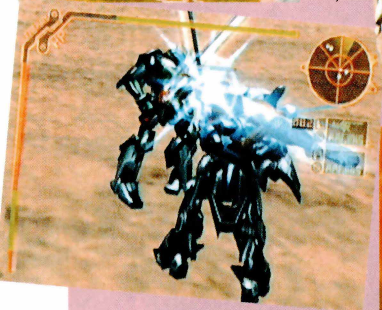
### 状况判断的重要



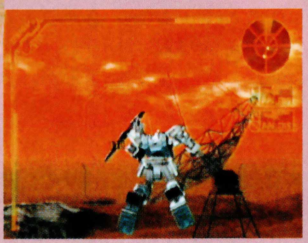
←雷达不仅可以把握战场的战况，还可以为制定战略作出预料。



↓每过一关便会有新兵器进行补给，有这很强的挑战性啊！

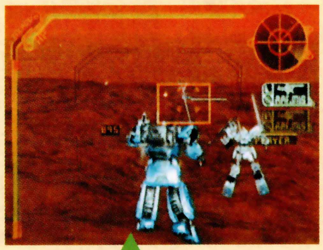


↑在本模式中出现的敌机都是非常强的，要小心你心爱的机体不受损哦！

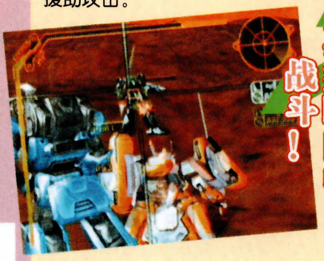


### 更换飞行员系统

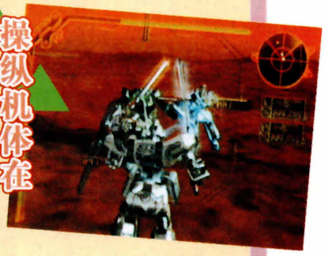
玩家不操纵的机器人战机将独自行动。但是在紧急关头，可以立即更换为玩家直接操纵模式。例如，僚机被困时，可以立即控制其他的战机加入战斗，或从远距离援助攻击。



←一人三个作用。近距离观察战况，切换战机的控制。



操纵机体在真实时间中战斗！



### 制作设计的巨匠！大河原邦男

游戏的设计者是SF设计界巨匠大河原邦男。他设计的三维组合机器人在各种游戏中出现。这次新描绘的机型登场了。



←↑ARUSARESA军中的J-阿因。对应全地形的泛用组合机器人战机的最新机型。

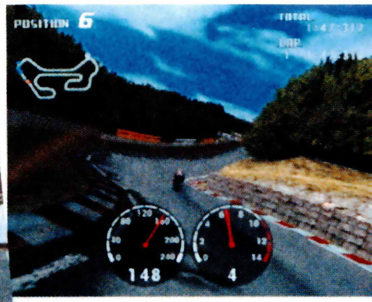
## 新·百机斩模式

用俗称“一管”的HP槽代表自己的生命值，击破不断袭来的敌人而不死的模式，有些类似格斗游戏中的生存模式。可以自由设定舞台和战斗水平。得到的赏金可以拿到故事模式中使用。



飞驰中……









# RS RIDING SPIRITS 骑士精神

| PS2 | 厂商：SPIKE | 类型：RAC＋ACT |
| --- | --- | --- |
| | 媒体：DVD－ROM | 发售日：预定2002年春 |

## 由操作感觉向乘坐感觉迈进

这是一款最大限度地发挥Playstation2的性能，真实再现赛车实况的游戏。由过去的操纵摩托车改进到操纵比赛者的新概念。这个游戏的卖点是得到日本国内摩托车生产厂家的承认。引擎的声音、操作感觉与实际一模一样。而且服装和头盔也得到了认可。完全是真实再现！如果喜欢摩托车的人，一定会对这款忠实再现市面上出售的摩托车车型的赛车游戏爱不释手。RS的游戏名称也体现了摩托车界的终结性顶点！！



驾御心爱的座骑加速前进！



↑收录了日本、德国等世界8个国家的比赛场地。

### 赛车游戏首次出现的 姿势控制功能的搭载

游戏不仅靠左右移动十字键操纵，而且根据选手的体重移动实现姿势控制的真实感觉。弯道转弯时，可以控制身体前后左右倾斜，通过弯道后，可以立即恢复身体直立。这是四驱赛车所不能带来的乐趣操作！”姿势控制功能”可以设定不同模式以适应初学者及摩托车迷。这个最新搭载的功能可以说是赛车游戏的又一改革，也许不能被所有玩家接受，但创新的精神不由得令人佩服。





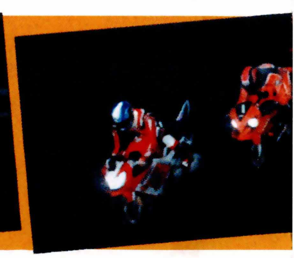
↑进入比赛后，倾斜身体。再现真实的比赛技术！





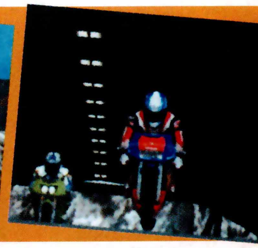












## 得到日本国内4大摩托车生产厂家的认可！！

得到本田、雅马哈、川崎、铃木日本4大摩托车厂家的认可。并且加上吉村、森胁等其他摩托车厂家的支持，收集了200辆以上的摩托车。在此介绍收录名单中的一部分。摩托车服装有100种以上，头盔有50多种。






←↑车型不仅有2001年的最新款，往年的名车和在日本国外发售的名贵车型都有收录，感觉超爽啊！

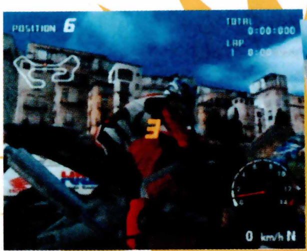
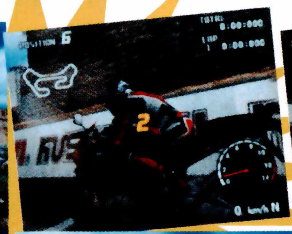
## 收录所有过去的名车及最新车型！

**HONDA** CB1300 SuperFour、CBR1100XX、VTR1000SP-1、CBR900RR Fireblade、CBR600F4i、RVF(NC35)、NSR250R-SE、RVF(RC45)、CBR400RR、NR、VFR750R(RC30)、NS400R、NS250R、VF1000R、VF750F、VFR、CB750、CB1100R、CBX400F、CB750F、CB400Four、CBR1100XX Super Blackbird、FireStorm、RVT1000R、CBR929RR、CBR600F、CBR600F Sport、CB400 Super Four、CB750Four

**YAMAHA** FJR1300、YZF-R7 OW-02、XJR400R、FZS600 Fazer、FZS600S Fazer、FZX750、VMX1200 Vmax、XJ600N、XJ600S Diversion、XJ900S Diversion、XJR1300、XJR1300SP、YZF-R1、YZF-R6、YZF600R Thundercat、YZF1000R Thunderace、FZR1000、FZR400RR-SP、TZR250SPR、FZR750R (OWO1)、FZ750、Fz400R、RZ250R、RZV500R、RZ350、TZ250

**SUZUKI** GSX1300R HAYABUSA、GSX-R1000、GSX-R750、GSX-R600、TL 1000R、TL 1000S、GSX750F、GSX750、GSX600F、SV650S、SV650、GSX1400、GS1200SS、INAZUMA、SV400S、GSX1100S、GSX400IMPULSE、RGV-F250SP、GSX-R400R、GSX-R1100、RG500F、GSX-R、RG250F、GSX750S、GSX1000S、GSF1200、Bandit1200、Bandit1200S、GSF1200S、GSF600、GSF600S

**KAWASAKI** ZX-12R、ZX-9R、ZX-7R、ZX-6R、ZX-6、ZRX1200R、ZRX1200S、ZEPHYR1100、ZEPHYR1100RS、ZEPHYR750、ZEPHYR750RS、ZEPHYRX、ZRX、ZRX-II、ZR-7、ZZ-R250、BALIUS-II、ZZ-R400、GPZ900R、ZXR400R、KR-1R、GPZ1000RX、GPZ400R、KR250、Z1000R、Z1000Mk.II、Z750FX、ZIR、750RS、Z900SUPER4、750SS、ZZ-R1100

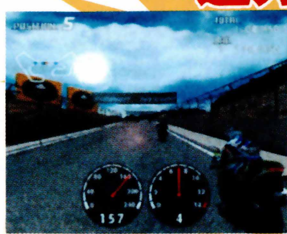




↑→高度紧张的西班牙比赛场。启动之前，照相机闪烁，引擎轰鸣，现场感十足。

## 比赛 开始!!




## 迫力感十足的视点




↑→以玩家的视线为视点，经过弯道时倾倒车体，非常刺激！！

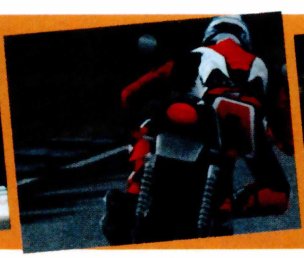


## 真实的摩托车体验！！

←由厂商认可的摩托赛事全部向真实化迈进，不仅车身与地面接触所产生的火花得以重视，夜晚的赛道也被收录其间。

## 改换车型争取胜利

游戏中可以将比赛赢得的赏金用来购买新车型，以适应更高难度的比赛模式。比赛中将限定排气量、车型等。可以挑战全赛程，也可以为了兴趣只收集各种车型。享受你的不同的摩托车人生吧！




# 雄踞街机格斗鳌头的著名3D格斗系列
# 在PS2上登场!!

Virtua Fighter 4™



突破最强限界，
御驾亲征PS2疆场！



# VR战士4

■厂商:SEGA/AM2 ■类型:3D格斗FTG
■媒体:DVD-ROM
■发售日:2002年1月31日
■价格：6800日元
http://www.sega-am2.co.jp
同时发售“VR4”专用摇杆

PS2




## 这就是外包装了！

PS2版本的外包装封面，将本作的13名角色全部收录其间，结城晶身旁的熊熊战火会烧到你的家中吗？它的推出会否令业界掀起新的一场3D格斗狂澜呢？

## 在街机上的兴奋意犹未尽，家用机的风暴即将再度由他们掀起!!

始终立于3D对战格斗王者地位不倒的“VR战士”系列历来是世嘉的招牌名作，距前作5年，继在街机上大出风头后，终于移植家用机，而此次“利用”的不是世嘉本厂的硬件，而是往日的“仇家”——SONY……当然原因是众所周知了，但愿SEGA的软件制霸计划可以成功。相对于原先对抗“VR战士”的“铁拳”系列，似乎本系列更加注重技巧的掌握，当然不是贬低“铁拳”，各有千秋嘛！相信结城晶一伙能够将三岛一群人的美梦击碎(铁拳的拥趸不要打我啊！)……





在家中苦心练习后去街机厅狂殴吧，肯定会有许多羡慕的眼神投来的哦！






# 超级机器人大战 冲击版

**PS2** 厂商:BANPRESTO 类型:动画+机器人+SLG+RPG
媒体:DVD-ROM 发售日:2002年3月发售

## 正因为这款作品会为玩家带来冲击,所以标题名称会叫『IMPACT』

在一连串谣言、风声满天飞散之后,班普雷斯特终于正式公开他们『超级机器人大战』系列最新作品-『超级机器人大战IMPACT』了,而且他们发表最新作品的地方居然不是原先谣传的PS主机,而是功能更强大的PS2主机上!因为PS2的硬件机能比PS强大许多,因此我们对这部『机战最新作』就可以比过去的作品寄予更高的期待!此外,相信玩家们都知道,每次机战只要推出新作,就少不了要追加一些新登场作品。这次不但保持了这个惯例,而且追加新作的数量居然还多达5款哦!

### 插入画面更华丽了!!







↑→ 各种玩家的相当熟悉的插入画面全部都重新绘制喔!

### PROLOGUE

以"一年战争"和"克里普斯战役"这两场战事为开端,引发同时期的数次战乱,而最后将这些危机解除的就是被称为"超级机器人"的一群拥有最强力量的机体。不过,即使这样仍然没有能使地球圈的和平维持多久,联邦政府上层的军备缩减政策刚实施了一段时间,便立即遇上了"比加星联合军"的侵略。接着就是"新·吉翁"的崛起,再加上被称作"木星蜥蜴"的谜之无人兵团的来袭……以地球圈为中心狂飙起来的战乱风暴已经到来,然而这一切只是开始而已……

### 战场也变了!!





←每个机器人的基地也变得相当具有真实感。



↑只要看看右下的简易地图,玩家就可以轻松掌握敌我机体位置与数量!

### 总之就是一直『动』!!

新的动态战斗系统使这个游戏看起来像格斗游戏了,动作的细致程度令人叫绝。



↑在本作中要找到不会动的机器人可是相当困难的…




↑就连平常不常使用的「格斗」也有这么多动作!




### 致命一击!!

# 剑狼传说 克罗诺斯的反击

在星海的那一端的一个名为克罗诺斯的星球，在那个星球上居住著许多拥有自我意识的机器人。本来这是一个与外界毫无纷争的和平星球，但一支名为甘得拉的异星军队却因为想夺取这个星球上超能源，而大举进军克罗诺斯…原作中登场的机器人数量应该也少不了吧？



← 许多当年脍炙人口的台词，招式都将再次登场！




↑→使用传说的名剑「剑狼」便可以召唤机器人－剑龙。




↑主角罗姆的必杀拳「天空宙心拳」更是招招华丽、招招致命！

## 登场作品列表

- 超兽机神－断空我
- 剑狼传说－克罗诺斯的反击
- 破邪大星弹颏凰
- 忍者战士飞影
- 机动战士高达
- 机动战士高达 0080 口袋战争
- 机动战士高达 0083 星尘回忆
- 机动战士高达 第08MS小队
- 机动战士Z高达
- 机动战士ZZ高达
- 机动战士高达 逆袭的夏亚
- 机动战士高达 F91
- 机动武斗传G高达
- 无敌超人桑波特3
- 无敌钢人泰坦3
- 圣战士丹拜因
- 魔神Z
- 大魔神
- UFO机器人
- 盖塔机器人
- 盖塔机器人G
- 真·盖塔机器人(原作漫画版)
- 超电磁机器人 孔巴德拉V
- 勇者莱汀
- 班普雷斯特原创机体




## 崭新战力

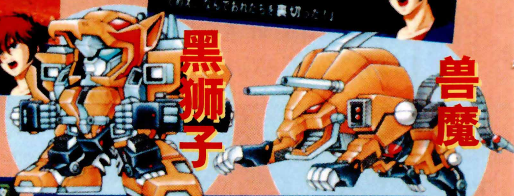
正如标题所示，在本作中又加入了5支崭新的生力军！这五部作品分别是「剑狼传说」、「忍者战士」、「破邪大星」、「高达08MS小队」和「机动战舰」，虽然这些作品都曾经在掌上型主机的机战系列中登场过，但他们在家用主机上的「机战系列」中可都是第一次登场新面孔哦！除此之外，过去在家用版主机中鲜少出场的




↓→Z部作品中都有登场哦！



←只见黑狮子攻击到一半突然退开接下来呢？






↓虽说是影子分身术，但每个分身却同时具有破坏力！

→首先施展忍者必备的分身术！







传说的忍者参见！！

公元2200年，由于人类陆续成功移居到火星上而使得火星渐渐成为一个已开发的星球。某日，火星上突然来了一艘神秘的宇宙船，而且随后立刻出现了一支专为追捕这艘宇宙船而前来、自称是「卜木军」的神秘军队。随后，这艘宇宙船的危机虽然立刻被解除，但解除这个危机却又是另一架神秘的白色机器人…故事就在这种神秘的气氛下慢慢展开…

# 忍者战士飞影

# 破邪大星弹劾凰




↑首先以超能力封住对手的行动…这跟泰坦3、斗将戴莫斯的招式好像啊…




←↓接着合并两双手臂，以最大出力射向敌人！






## 血泪的战事再现江湖!!




本作的主角，是四位本来应该被卖给宇宙海盗－班卡的四位人工超能力少年、少女。但就在他们即将被卖掉之前，因为米雅心中还残存着少许对故乡的回忆，由于四人决定联合各自的独特能力逃出班卡的掌握。虽然他们接下来成功通过了几场战斗，但漫无目标的他们目前还是只能在宇宙中不停地漂流…

## 在此集结!!

「无敌超人桑波特3」、「克雷飞天神」以及广受大家支持的「机动武斗传G高达」也都会在本作中登场！共计26部作品（目前公开的数量）的本作，究竟会带出什么样的全新故事，而这些故事又会以什么样的型态牵扯在一起呢？这点实在是身为「机战迷」和笔者目前感到好奇的一件事啊！这几部作品在掌机上的《机战A》中都有登场，不过这次终于可以在家用机上听到他们热血的配音了。




# 机动战士高达第08MS小队

↓长距离二连发加农炮应声发射！




↓菜鸟队长基洛怒吼一声…




宇宙世纪0079年，这是一个发生在「阿姆罗VS夏亚」战争之外，另一个发生在一年战争时代的故事。主要是描写菜鸟队长－基洛与他的伙伴们努力在一年战争中战斗和生活中发生种种故事。此外，这也是本次登场的五部作品中，唯一曾经在家用游戏机（N64）登场过的作品…

←可是命中的对手居然是…基洛的恋人，同时也是吉翁军士兵艾娜所驾驶的阿普萨拉斯！



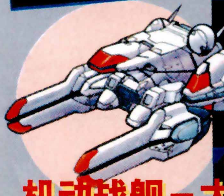

## 机动战舰，出发！




←舰长－由莉佳，她是一个相当自我中心的人物。




↑→战斗时一个接一个陆续出现的漂亮插画更增添了不少热闹的气氛！






## 机动战舰－大和号

2196年，由于木星蜥蜴在毫无预警的状况下突然来袭，使得联合宇宙军部队遭遇极大的打击。为了根绝这个威胁，联合宇宙军决定（或说是尼尔加尔重工决定）派遣新造宇宙战舰－抚子前往木星一探究竟…










→而且连攻击时效果都相当华丽哦！

# 机动战舰大和号

# 绝体绝命都市

ZET TAI ZETSU MEI TO



突然之间，天崩地裂、天旋地转、原来是地震了，你要怎么办呢？崩坏的墙壁、裂开的地面、下落的石块等等你要面临无数的挑战，去到这个绝体绝命的都市中“求生”吧！原来生存的游戏也是这么惊险刺激的啊！

| PS2 | 厂商：IREM | 类型：求生AVG+ACT |
| --- | --- | --- |
| | 媒体：DVD-ROM | 发售日：预定2002年3月 |

## 惨绝人寰的大地震将都市毁灭殆尽！

这是一套拥有崭新创意的AVG游戏。玩家将扮演一个刚刚遭遇大地震，却侥幸存活下来的新闻记者，面对着各式各样横阻在面前的障碍与余震随时可能再度发生的紧张气氛，努力找寻自己的生路。另外由于游戏搭载3D音源系统，使得地震那颇具“音效”的各种声音得以重现，颇有一种临场感的味道，效果音可是分为前后左右发出的哦。

## STORY

本来，这只是一个位于太平洋沿岸外三公里处的一个无人小岛。但因为人类的努力开发与建设，这里居然变成了一个具备各式机能的大型人工岛屿。因为这种建筑计划与成果将能够有效解决目前世界上土地不足的问题，因此政府机关、新闻媒体都对这项开发案抱着相当大的期待。为了向所有人口密度过高的国家宣传这种划时代的技术与理念，政府当局毅然决定把国家中一部份重要机构移往这座人工岛屿上，并给这座岛屿起了一个全新的名称－「首都岛」。但在2005年6月，悲剧发生了，首都岛遭遇了一场突如其来的大地震。这场大地震不但震毁了首都岛上许多建筑物，还使得首都岛的对外交通完全中断…

CHARACTOR FILE No.1

### 须藤真幸



25岁的男性。他是报都新闻的记者，目前他正为了到首都岛就任而由空港岛出发，没想到此时却发生了这起重大灾难。



→在巨大吊桥上急速奔驰的列车…主角就在这辆列车上。

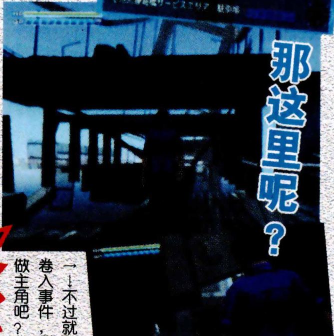


大地震发生!!

### 这是联络桥上方？



→↓这个看起来像是横跨海面的重要桥梁，但如今却因为地震而完全断裂…



那这里呢？



→突如其来的大规模地震造成首都岛重大的伤亡…

→↓不过就因为他也被卷入事件，所以才能叫做主角吧？

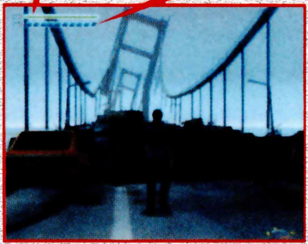


连主角也无法幸免

## 游戏画面

**MAIN PICTURE**

游戏有两个相当重要的气槽，一个是代表玩家生命的「体力槽」，另一个则是代表玩家口渴状态的「口渴程度槽」。当口渴程度到底（非常口渴）时，玩家会因为缺水或受伤而使体力槽空了时，游戏就会结束。




### 「走路」与「跑步」

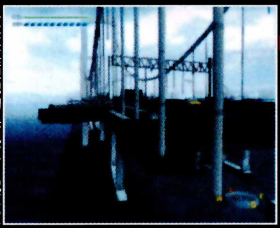
游戏中只要玩家扳动L3主角就会开始移动，而且如果落差不大的话主角还会自己爬上去（跳下去）。此外，如果玩家按住X再移动的话就会变成跑步状态，这种状态下还可以跳过一些不是很大的裂缝哦！



←走路时如果不小心踩空的话还可以救得回来，跑步就不行了…

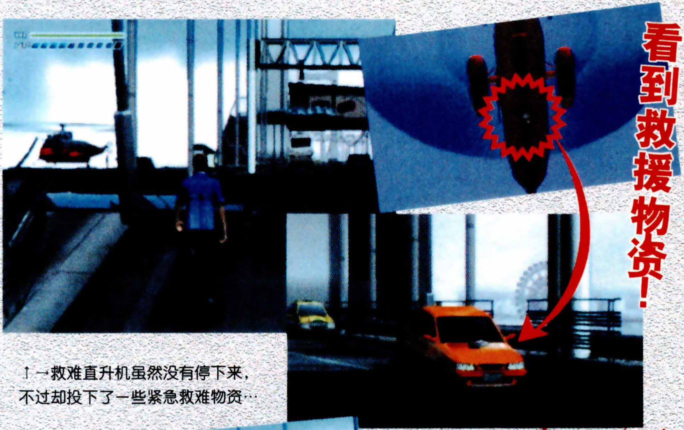
### 以主角视点来确认四周状况

一般进行游戏时，玩家的视点总是会跟在主角的身后。这时如果按下L2的话镜头就会往后转，而如果按下△的话，玩家就能以主角的视点来观察周围环境、进行探索喔！



←不厌其烦地切换视点，说不定就会找到什么新发现哦！

## 看到救援物资！



↑→救难直升机虽然没有停下来，不过却投下了一些紧急救难物资…

## 一切为了生存！！

## 发现自来水管



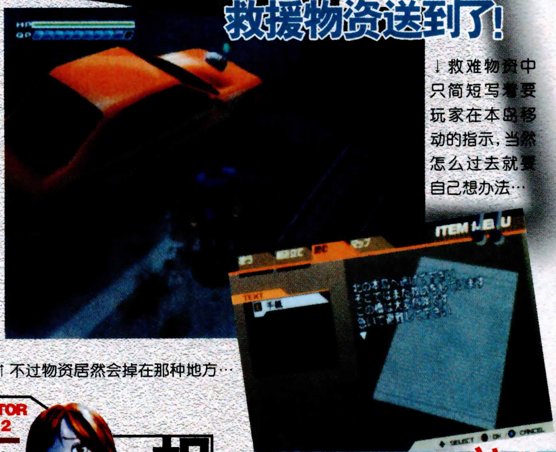

←成功抵达对岸后，主角还同时发现了可以补充水分的自来水管。

## 也只好拼了！事到如今



↑→救援物资沿途从道路两旁从上而落。

## 救援物资送到了！



↓救难物资中只简短写着要玩家在本岛移动的指示，当然怎么过去就要自己想办法…

↑不过物资居然会掉在那种地方…

### 要小心「口渴程度」哦！

主角行动时会变得越来越口渴。当然，如果主角之前做的动作越激烈，口渴的速度也会越快…这时为了解决口渴状态就必须在自来水管喝，但如果有保温瓶的话，玩家也可以装水带着走哦！




←在口渴状态将无法迅速地采取行动…

### 有时也必须「站稳脚步」哦！

一般来说突然遇到地震强烈的冲击，玩家就会立刻跌倒；不过如果这时玩家立刻按住R1的话，主角就会尽力「站稳脚步」。虽然这时什么动作都不能做，但总是比倒在地上要安全许多…



←接着在看清楚周围状况后就可以迅速做出反应…

**CHARACTOR FILE No.2**

## 相泽真理

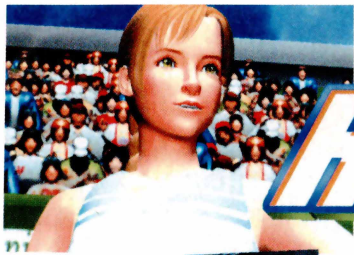
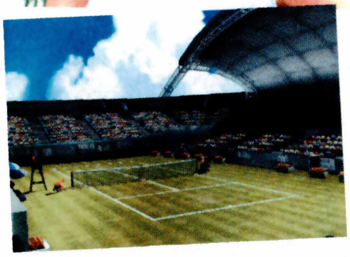
二十岁女性，目前在首都岛上刚成立的大学中就读。游戏中她因为要出国旅行而前往空港岛，却不幸遇上这场灾难…



## 头皮开始移动了！这时也只好硬着



**一起为了宝贵的生命奋斗吧！！**



# Hard Hitter 2
# 魔法运动 硬派扣手 2

| PS2 | 厂商:魔法 | 类型:SPG(网球+ACT) |
|---|---|---|
| | 媒体:CD-ROM | 发售日:2002年2月7日 |

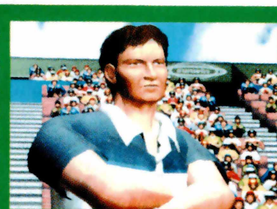
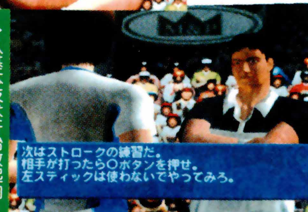
## 以世界第一作为自己的目标!!

魔法株式会社出品的运动比赛游戏系列最新作品登场了！完全真实再现高度的战略、爽快的击球感觉！而且有着网球初学者也可以很容易掌握的简单操作！16名各具个性的选手，十种比赛类型，比前期作品更丰富，各种世界顶尖的赛事在等待你的挑战。忠实再现各种比赛类型的特性，需要你灵活的头脑和敏捷的身手来应付。面对世界众多好手的挑战，在球场上华丽的演出吧！

## 听从教练的指示!!

在训练模式中可以得到教练的指导。教练有时非常严厉，有时很体贴关怀。只要忍耐通过了特别训练，你的技术就会飞速长进。为了能战胜世界级强大选手，首先在这里磨练技巧吧！不知这位魔鬼教头会不会狠过早年日本女排出了名严的冷血教头－大松博文呢？但无论怎样，教练多么粗暴无情，也全是为了队员的迅速成长和技术的早日进步，只是方法的运用问题罢了。

## 魔鬼教练!!


↑从基本技术开始教起的可靠的教练。




↑各具个性的选手，男女一共是16人，到底选谁呢？

## 个性化的选手们！

## 再现各种比赛模式！

↓准备了十种比赛模式，为了在任何情况下都能胜利就要不断练习！



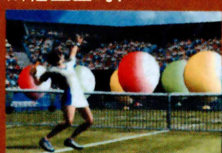


## 可以四个人同时开战！

## 在迷你游戏中不断磨练自己！

本游戏中还准备了迷你游戏。可以通过这些迷你游戏，将你的网球技术得以提高。挑战迷你游戏，一边玩一边磨炼技术吧！与世嘉名作《VR网球》"巡回模式"中的一些供练习用的MINIGAME颇为相似，是有所借监鉴吗？

### 在游戏中提高技术！



↑打破气球的小游戏。打得好的话，发球力量将得到提高！



### 各种好玩的游戏！



## 胜负关键令你手心出汗!!




## 以全世界为对手，夺取第一!!

# 中国电玩榜

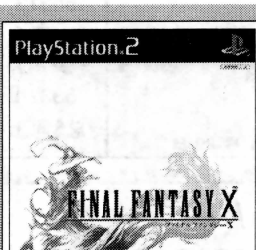
2002年第2期（统计时间2001年12月1日～31日）

**本期重点：**
1、至高至尊奖、美年达下半年奖中奖名单全部揭晓！！
2、统计截止共收到有效选票15000张！！

## 家用游戏当月排行榜

| 序 | 昔 | 游戏名称 | 计票 |
|---|---|---|---|
| 1 | 1 | 最终幻想8<br>机种:PS 厂商:SQUARE 类型:RPG<br>— | 6081 |
| 2 | 4 | 最终幻想10<br>机种:PS2 厂商:SQUARE 类型:RPG<br>— | 4109 |
| 3 | 3 | 实况胜利十一人2000<br>机种:PS 厂商:KONAMI 类型:SPG<br>— | 3611 |
| 4 | 8 | 黄金太阳<br>机种:GBA 厂商:NINTENDO 类型:RPG<br>— | 3592 |
| 5 | 2 | 莎木 Ⅱ<br>机种:DC 厂商:SEGA 类型:FREE<br>— | 3235 |
| 6 | 5 | 生化危机3～最终逃脱<br>机种:PS 厂商:CAPCOM 类型:AVG<br>— | 3134 |
| 7 | 9 | 恶魔城～月之轮<br>机种:GBA 厂商:KONAMI 类型:A·RPG<br>— | 2925 |
| 8 | 6 | 恶魔城～月下夜想曲<br>机种:PS 厂商:KONAMI 类型:A·RPG<br>— | 2432 |
| 9 | 7 | 莎木 一章·横须贺<br>机种:DC 厂商:SEGA 类型:FREE<br>— | 2237 |
| 10 | 10 | 最终幻想9<br>机种:PS 厂商:SQUARE 类型:RPG<br>— | 2015 |

| 序 | 昔 | 游戏名称 | 计票 |
|---|---|---|---|
| 11 | 12 | 寄生前夜2 (PS、SQUARE、AVG) | 1909 |
| 12 | 20 | 生化危机 代号:维罗尼卡 (DC、CAPCOM、AVG) | 1669 |
| 13 | 再 | 寂静岭 (PS、KONAMI、AVG) | 1251 |
| 14 | 17 | 格兰蒂亚2 (DC、GAME ARTS、RPG) | 1158 |
| 15 | 13 | 恐龙危机2 (PS、CAPCOM、AVG) | 1144 |
| 16 | 11 | 合金装备·索利德 (PS、KONAMI、AVG) | 1063 |
| 17 | 16 | 最终幻想7 (PS、SQUARE、RPG) | 1025 |
| 18 | 18 | 口袋妖怪 金银 (GB、NINTENDO、RPG) | 941 |
| 19 | 19 | 尤多娜英雄战记 (PS、ENTER BRAIN、SLG) | 934 |
| 20 | 21 | 生化危机2 (PS、CAPCOM、AVG) | 878 |
| 21 | 15 | 樱大战3～巴黎的燃情岁月 (DC、SEGA、AVG) | 852 |
| 22 | 23 | 北欧战神传 (PS、ENIX、RPG) | 702 |
| 23 | 22 | 勇者斗恶龙7 (PS、ENIX、RPG) | 690 |
| 24 | 新 | 合金装备2～自由之子 (PS2、KONAMI、ACT) | 675 |
| 25 | 新 | 寂静岭2 (PS2、KONAMI、AVG) | 667 |
| 26 | 新 | 真三国无双2 (PS2、KOEI、ACT) | 624 |
| 27 | 27 | GT赛车2 (PS、SCEI、RAG) | 555 |
| 28 | 再 | 龙骑士传说 (PS、SCEI、RPG) | 492 |
| 29 | 25 | 射雕英雄传 (PS、SCEI、RPG) | 452 |
| 30 | 再 | 寄生前夜 (PS、SQUARE、RPG) | 404 |



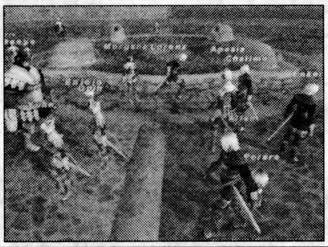

## *FF魅力无法挡！！？X传奇再度写续排行榜！！*

随着投票量的逐步攀升，电玩榜的名次也上下频繁。一直称霸老大位置的“FF8”支持率有增无减，气势仍旧盖过了其它游戏。不过，真正“打眼”的作品还是要属“FF10”，在稳坐两月第四名后，不甘寂寞的挤掉了“莎木2”与“实况”，继而使榜上更加呈现“FF”制霸的趋势。虽然从目前的票数上看，两代FF差距还很大，不过相信随着PS2在国内的普及，取代“FF8”将只是迟早的事情。同时，我们也期待着其他游戏的冲击，毕竟皇帝的位子还是要轮流坐的嘛！另外，不能忽视的还有GBA的RPG大作“黄金太阳”，从第八的位置也跃升至第四，除了游戏本身足够好玩外，也说明了GBA在国内的影响力也正在逐渐加大中。粗粗看一下前十位，发现俨然被三大“势力”霸占，分别是FF系列、莎木系列以及恶魔城系列。看来他们的位置一时半会儿不会被轻易动摇。其他排名方面，也许是因为许多玩家对“寂静岭2”的渴望，PS的老游戏“寂静岭”再度出现在榜单上，并且一上榜就冲上了13名的位置，看来好游戏始终是不会寂寞的。最后是24～26名的三部PS2游戏，居然同时出现，想必下期将有好戏可看了……

**填写选票的注意事项**：A．不要在选票中填写未发售的游戏，否则选票无效；B．依据本刊译名填写游戏名称，热门游戏名称可直接参考本刊“排行榜”；C．一定要在选票上按规格填写清楚真实姓名、地址和邮编。

## 日本家用机新作期待排行榜

| 序 | 昔 | 游戏名称 | 计票 | 序 | 昔 | 游戏名称 | 计票 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 最终幻想 XI<br>机种:PS2 厂商:SQUARE<br>类型:网络 RPG 发售日:2002 年春预定 | 1696 | 6 | 8 | 异度传说 前传 I:力量的意志<br>机种:PS2 厂商:NAMCO<br>类型:RPG 发售日:2002 年 2 月 28 日 | 822 |
| 2 | 1 | 樱大战 4~恋爱吧! 少女们<br>机种:DC 厂商:SEGA<br>类型:SLG+AVG 发售日:2002 年 3 月 21 日 | 1569 | 7 | 新 | 王国之心<br>机种:PS2 厂商:SQUARE<br>类型:RPG 发售日:2002 年 3 月预定 | 794 |
| 3 | 4 | 星海传说 3<br>机种:PS2 厂商:ENIX<br>类型:RPG 发售日:2002 年 3 月预定 | 1224 | 8 | 10 | 生化危机<br>机种:GC 厂商:CAPCOM<br>类型:AVG 发售日:2002 年 3 月 22 日 | 790 |
| 4 | 新 | 鬼武者 2<br>机种:PS2 厂商:CAPCOM<br>类型:AVG 发售日:2002 年 3 月 7 日 | 975 | 9 | 再 | 铁拳 4<br>机种:PS2 厂商:NAMCO<br>类型:FTG 发售日:2002 年 3 月 20 日 | 774 |
| 5 | 9 | 塞尔达传说 GC<br>机种:GC 厂商:NINTENDO<br>类型:A·RPG 发售日:2002 年发售预定 | 878 | 10 | 再 | VR 战士 4<br>机种:PS2 厂商:SEGA<br>类型:FTG 发售日:2002 年 1 月 31 日 | 689 |



### *同志们,考验财力的时候到了!!*

仔细看看,才发现大部分游戏都将在三月前推出,几乎都是必玩的游戏,真是既让人高兴又让人痛苦……"FF11"虽然登上了第一,不过作为网络游戏,在日本恐怕很难卖到脱销了。从目前公布的画面看,感觉还是不错的唯一的问题就是网络方面是否会限制其普及。算啦,先不想这些了,来看看其他游戏吧。GC 的"塞尔达"在"大乱斗 DX"发售以后也进入了前 5 的位置,看来日本玩家还是相当期待这部作品的,不过与之同时公布的"马里奥"居然没有上榜,这……不谈这个,期待榜中的游戏都发售在即,大家心仪哪款呢?

## 日本家用机软件月间销售排行榜

| 序 | 游戏名称 | 销量 | 序 | 游戏名称 | 销量 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 勇者斗恶龙 IV ~被引导者们<br>机种:PS 厂商:ENIX<br>类型:RPG 发售日:2001 年 11 月 22 日 | 835884<br>总:同上 | 6 | 柏青哥王国 5<br>机种:PS 厂商:ARUZE<br>类型:TAB 发售日:2001 年 11 月 15 日 | 81602<br>总:同上 |
| 2 | 合金装备 索利德 2~自由之子<br>机种:PS2 厂商:KONAMI<br>类型:ACT 发售日:2001 年 11 月 29 日 | 544922<br>总:同上 | 7 | 多罗与假日<br>机种:PS2 厂商:SCEI<br>类型:ETC 发售日:2001 年 11 月 29 日 | 62500<br>总:同上 |
| 3 | 任天堂全明星大乱斗 DX<br>机种:GC 厂商:NINTENDO<br>类型:ACT 发售日:2001 年 11 月 21 日 | 467540<br>总:同上 | 8 | 魔法假期<br>机种:GBA 厂商:NINTENDO<br>类型:RPG 发售日:2001 年 12 月 7 日 | 56319<br>总:同上 |
| 4 | 机动战士高达 联邦对吉翁 DX<br>机种:PS2 厂商:CAPCOM<br>类型:ACT 发售日:2001 年 12 月 6 日 | 348242<br>总:同上 | 9 | 洛克人 X6<br>机种:PS 厂商:CAPCOM<br>类型:ACT 发售日:2001 年 11 月 29 日 | 55313<br>总:同上 |
| 5 | SEAMAN~禁断的宠物<br>机种:PS2 厂商:ASCII<br>类型:育成 发售日:2001 年 11 月 15 日 | 168510<br>总:同上 | 10 | 雷盖亚传说 2<br>机种:PS2 厂商:SCEI<br>类型:RPG 发售日:2001 年 11 月 29 日 | 53370<br>总:同上 |



### *年末展开"圣战"!! 好戏不断上演!!*

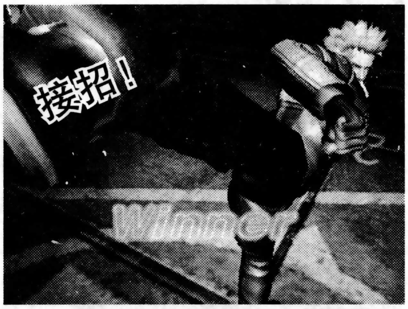
"DQ4"首月就给了许多并不看好她的人们一巴掌,看着日本人疯狂的抢购,恐怕作为国人是无论如何也理解不了的了。日本人的 DQ 情结可以说是一个奇迹了……本次日本销售榜上的前 4 名都是个顶个的强。"合金装备 2"的销量并没有出乎风林的预料,与前作一样,日本的成绩与美国比起来仍然是相差甚远,不过,在年底大作众多的情况下,仍然能有如此优秀的成绩也算不错了。"大乱斗"的热销实在是令人对任天堂的实力刮目相看,如果从主机与软件的比率上看的话,几乎每 5 个拥有 GC 的人中就有 4 个人购买了"大乱斗",软件至上的任天堂再度发威。结稿前统计,"大乱斗"已破百万。

| 日本家用机游戏当月排行榜 | |
|---|---|
| 游戏名称(机种、厂商、类型、发售日) | 得票 |
| 最终幻想X (PS2、SQUARE、RPG) | 864 |
| 合金装备 2～自由之子 (PS2、KONAMI、ACT) | 497 |
| 樱大战 3～巴黎的燃情岁月 (DC、SEGA、SLG) | 467 |
| 勇者斗恶龙 4 (PS、ENIX、RPG) | 445 |
| 任天堂全明星大乱斗 DX (GC、NINTENDO、ACT) | 379 |
| 勇者斗恶龙 7 (PS、ENIX、RPG) | 371 |
| 街 (SS、CHUNSOFT、AVG) | 260 |
| 塞尔达传说 时之笛 (N64、NINTENDO、A·RPG) | 214 |
| 真三国无双 2 (PS2、KOEI、ACT) | 193 |
| 最终幻想 7 (PS、SQUARE、RPG) | 186 |

| 日本家用机游戏 2001 年下半年综合累计 | |
|---|---|
| 游戏名称(机种、厂商、类型、发售日) | 得票 |
| 最终幻想X (PS2、SQUARE、RPG) | 29197 |
| 樱大战 3～巴黎的燃情岁月 (DC、SEGA、SLG) | 18362 |
| 勇者斗恶龙 7～伊甸的战士们 (PS、ENIX、RPG) | 13834 |
| 最终幻想 9 (PS、SQUARE、RPG) | 9108 |
| GT 赛车 3 (PS2、SCEI、RAC) | 7082 |
| 最终幻想 7 (PS、SQUARE、RPG) | 6504 |
| 街 (SS、CHUNSOFT、AVG) | 5787 |
| 异度装甲 (PS、SQUARE、RPG) | 5504 |
| 奥伽战争 2 (SFC、QUEST、S·RPG) | 5425 |
| 塞尔达传说 时之笛 (N64、NINTENDO、A·RPG) | 5233 |

| 日本街机游戏最新排行榜 | |
|---|---|
| 游戏名称(基板、厂商、类型) | 得票 |
| 德比赛马俱乐部 2000 (NAOMI、SEGA、SLG) | 21952 |
| VR 战士 4 (NAOMI2、SEGA、FTG) | 11067 |
| 铁拳 4 (SYSTEM246、NAMCO、FTG) | 8235 |
| 机动战士高达～联邦对吉翁 (NAOMI、CAPCOM、ACT) | 8182 |
| 格斗之王 2001 (MVS、EOLITH、FTG) | 6290 |
| 太鼓的达人 2 (SYSTEM12、NAMCO、音乐) | 6001 |
| 力量扣杀 2 (NAOMI、SEGA、SPG) | 3443 |
| CAPCOM 对 SNK 百万之战 2001 (NAOMI、CAPCOM、FTG) | 3040 |
| VR 射手 3 (NAOMI2、SEGA、SPG) | 2704 |
| 时间危机 2 (SYSTEM23、NAMCO、STG) | 1962 |

| 欧美(英国)家用机游戏最新排行榜 |
|---|
| 游戏名称(机种、厂商、类型) |
| GT 赛车 3 (PS2、SCE、RAC) |
| 口袋妖怪 金 (GB、NINTENDO、RPG) |
| 口袋妖怪 银 (GB、NINTENDO、RPG) |
| 超级马里奥进化版 (GBA、NINTENDO、ACT) |
| 东尼滑板 2 (GBA、ACTIVISION、SPG) |
| 数码世界 (PS、INFOGRAMES、RPG) |
| 鬼武者 (PS2、CAPCOM、ACT) |
| 笨小孩摔交 (PS、EA、SPG) |
| 红色军团 (PS2、THQ、STG) |
| 雷曼进化版 (GBA、UBI、ACT) |




## 权威资料排行,尽在中国电玩榜!!

犹如鸡肋的"街机榜"在编辑们的协商后还是决定取消了……实在是没有办法。希望大家能够理解吧……

我们先来看看当月榜。"合金装备 2"一发售就登上了亚军,可喜可贺,而"DQ4"与"大乱斗"也都榜上有名,这些游戏都是年末商战中的赢家,相信长时间停留在榜中应该不成问题。

日本街机榜方面,VF4 与 TK4 前后脚稳站 2、3 位,而"高达～联邦对吉翁 DX"也丝毫没有人气下降的迹象。反观国内……前几天与天师到北京新东安的 SEGA 店爽 VF4,抽空也对其他机台扫了一眼,令人失望的是与以前的 SOGO 厅几乎没有任何区别,还是老一套。唉……什么时候才能在北京看到更多的新游戏呢?

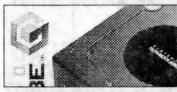
以上排行榜中和"日本家用机月间销售排行榜"部分参考自日本"周刊ファミ通"杂志 2001 年 12 月 14 日～2002 年 1 月 4 日 4 期。其中"家用机游戏新作期待排行榜"及"日本家用机游戏当月排行榜"统计依据为"周刊ファミ通"杂志的 2002 年 1 月 4 日。

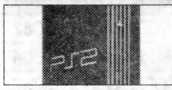
## 本期参与"美年达中国电玩榜"的 50 名幸运读者名单

中奖者由电脑随机抽出,本期奖品为价值约 50 元的精美礼物。凡参加"美年达中国电玩榜",均可能得到每月不同的纪念奖品,更有可能获得年度的大奖。

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 贵州都匀 | 向其英 | 浙江宁波 | 王宁洲 | 云南楚雄 | 施建鹏 | 广东广州 | 叶波 | 湖南凤凰 | 杨利华 |
| 北京海淀 | 李宁 | 甘肃兰州 | 张晓亮 | 江苏南京 | 王瑾 | 福建福州 | 林伟鑫 | 江苏南京 | 田勇 |
| 福建福安 | 冯骁 | 陕西西安 | 许松 | 天津北辰 | 林树枫 | 北京海淀 | 缪峥 | 河北邯郸 | 葛磊 |
| 广东汕头 | 杨成宝 | 辽宁大连 | 高云 | 辽宁东港 | 王鹏 | 河北保定 | 樊甲子 | 四川成都 | 刘伟 |
| 吉林长春 | 谈非 | 贵州遵义 | 刘欣 | 浙江 | 周君 | 江苏常熟 | 薛振安 | 云南昆明 | 陈佳佳 |
| 江苏南通 | 袁赛峰 | 广东广州 | 汤伟坚 | 福建陈埭 | 丁俊杰 | 广东揭阳 | 蔡展鹏 | 河北涿州 | 张鹏 |
| 湖北安陆 | 宋亚莉 | 北京东城 | 刘博 | 北京海淀 | 张一轩 | 浙江宁波 | 岑建丰 | 浙江杭州 | 陈展 |
| 广东汕头 | 黄夏生 | 天津东局子 | 李云峰 | 河北石家庄 | 张鹏飞 | 陕西宝鸡 | 周磊 | 辽宁沈阳 | 张兰 |
| 北京安华 | 冯奕 | 浙江杭州 | 高超毅 | 四川工职 | 阮圣威 | 四川南溪 | 覃琨 | 陕西西安 | 李冰 |
| 上海黄浦 | 周志丹 | 湖北武汉 | 蔡大飞 | 广西桂林 | 沈凯 | 天津津南 | 刘利胜 | 上海 | 胡伟康 |

# 中国游戏玩家至高至尊金奖中奖名单热力登场！


NGC + GBA　山东省淄博市沂源五交化大楼　张元吉


PS2 + GBA　河南省驻马店市供销社沈建华转　沈欣

## 康佳小画仙（15名）

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 河北南宫 | 孙永华 | 浙江嘉善 | 陈一飞 | 广西宜州 | 彭根健 |
| 海南两院附中 | 方盛安 | 北京西城 | 黄朕 | 安徽马鞍山 | 张天鹏 |
| 浙江舟山 | 虞双浩 | 天津武清闫 | 庆祥 | 上海黄浦 | 沈元忻 |
| 山东青岛 | 曾晓杰 | 广西南宁 | 梁耀波 | 福建厦门 | 林志 |
| 甘肃白银 | 张程奕 | 浙江余姚 | 罗中远 | 江西萍乡 | 邬哲 |

## GBA掌机（20名）

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 上海莘松路 | 陈健 | 浙江宁波 | 马超 | 河北廊坊 | 侯云飞 | 黑龙江哈尔滨 | 生铭宇 |
| 天津红桥 | 白桦 | 山东淄博 | 陈永刚 | 广东梅县 | 蔡盛 | 浙江杭州 | 沈光耀 |
| 四川泸州 | 陈凯 | 广东广州 | 邓磊 | 吉林白山 | 赵玮 | 河南南阳 | 蒋琨 |
| 湖北武汉 | 金锋 | 福建龙岩 | 谢庆方 | 广东湛江 | 李雯雯 | 江苏南通 | 蔡金晶 |
| 广东佛山 | 梁锡沃 | 云南昆明 | 张歆 | 江苏南京 | 蒋磐松 | 陕西西安 | 吕江 |

## 爱华随身听（30名）

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 湖北宜昌 | 胡昌美 | 黑龙江牡丹江 | 王锡东 | 上海杨浦 | 钱正华 |
| 广东罗定 | 蔡海宇 | 上海青浦 | 衣培军 | 上海闵行 | 戴宝峰 |
| 吉林吉林 | 褚祥君 | 广东广州 | 胡丽珍 | 新疆喀什 | 李磊 |
| 浙江丽水 | 陈酿 | 上海杨浦 | 王卫 | 四川攀枝花 | 赵飞隐 |
| 辽宁本溪 | 苑博 | 浙江温州 | 李俊亮 | 江苏南京 | 徐向阳 |
| 山东潍坊 | 夏斌 | 河北唐山 | 赵新 | 广东韶关 | 梁海云 |
| 天津大学 | 孙广 | 广西玉林 | 陆胜荃 | 天津红桥 | 杨宁 |
| 黑龙江大庆 | 邢全乐 | 安徽合肥 | 刘楠 | 广东潮安 | 陈锦煜 |
| 重庆渝中 | 陈剑 | 广西北海 | 徐海峰 | 广东潮州 | 徐榕 |
| 江苏苏州 | 赵斌 | 吉林长春 | 赵明 | 北京丰台 | 康墨 |

## 卡通手表（50名）

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 辽宁营口 | 罗玉涛 | 天津工大 | 秦巍 | 吉林吉林 | 周兵 | 广西柳州 | 杨海 | 吉林大学 | 王铁 |
| 广东广州 | 李思华 | 广西壮族 | 张黎 | 天津和平区 | 贾超 | 广东韶关 | 陈宇 | 广东广州 | 张杰 |
| 广东惠州 | 黄志雄 | 广东广州 | 冯炽明 | 河北任邱 | 郝杰 | 广东汕头 | 庄贵新 | 新疆 | 郎靖 |
| 四川 | 王劲磊 | 湖北荆州 | 张鹏 | 辽宁本溪 | 王天一 | 上海徐汇 | 高广成 | 北京朝阳 | 荀司苦 |
| 安徽合肥 | 孟猛 | 江苏镇江 | 李慧军 | 天津河西 | 周云鹏 | 湖南常德 | 洪伟雄 | 福建农大 | 俞寰 |
| 浙江绍兴 | 张正 | 浙江温州 | 尤胜伟 | 黑龙江 | 张严 | 上海浦东 | 张潇笑 | 陕西西安 | 王俊峰 |
| 湖北老河口 | 吴珂 | 四川射洪 | 高俊 | 广东 | 王钿 | 上海杨浦 | 王照嘉 | 吉林大学 | 金鹏 |
| 上海黄浦 | 庄华 | 安徽合肥 | 樊隽卿 | 北京密云 | 曹兵超 | 四川成都 | 唐宇 | 重庆万州 | 吴汞钟 |
| 福建厦门 | 陈泽清 | 江苏常熟 | 丁腾飞 | 山东青岛 | 高呈龙 | 内蒙古赤峰 | 陈重 | 江西南昌 | 覃露阳 |
| 江苏镇江 | 赵晓成 | 安徽淮南 | 刘啸峰 | 上海图们 | 顾亚斌 | 上海虹口 | 吴琦 | 山东泰安 | 马睿 |

## 批评豪华合订本（60名）

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 吉林大学 | 陈轶 | 山西太原 | 耿杰 | 甘肃张掖 | 郭琳 | 浙江金华 | 姚金康 | 湖北武汉 | 喻中林 | 陕西西安 | 周琨 |
| 上海浦东 | 沈云峰 | 广东东莞 | 莫剑新 | 湖北荆门 | 黄生 | 吉林通化 | 逄锦文 | 上海徐汇 | 李彬 | 浙江台州 | 褚挺 |
| 天津河东 | 张莹 | 安徽合肥 | 许成 | 北京方庄 | 闫鑫 | 广东东莞 | 袁敏聪 | 辽宁大连 | 岳少军 | 江苏常州 | 葛友彬 |
| 湖北黄石 | 王晶菁 | 天津北辰 | 赵艳庆 | 江苏无锡 | 邵军 | 广东广州 | 李维 | 广西河池 | 吴德健 | 浙江杭州 | 谢时涛 |
| 上海浦东 | 杨峰桦 | 云南昆明 | 董志国 | 河南洛阳 | 梁卫华 | 贵州贵阳 | 张晓龙 | 安徽合肥 | 陈翔 | 广东顺德 | 石佩鑫 |
| 新疆 | 郭垒 | 云南通海 | 金晨 | 广东潮阳 | 周铭根 | 山东青州 | 刘伟 | 山东威海 | 马天胜 | 河北高阳 | 任宝安 |
| 黑龙江阿城 | 刘宇 | 广西北海 | 姜智翔 | 福建福州 | 黄涛 | 辽宁沈阳 | 董哲 | 河北河山 | 刘辰 | 浙江杭州 | 丁国锦 |
| 广东云浮 | 李文钢 | 广西南宁 | 黎委 | 浙江宁波 | 顾世杰 | 浙江桐乡 | 朱瀛霄 | 江苏泰州 | 水涛 | 山西大同 | 林星光 |
| 广西南宁 | 凌奕广 | 云南昆明 | 代磊 | 重庆巴南 | 燕刚 | 湖北荆门 | 唐西涛 | 上海宝山 | 王鑫 | 福建漳州 | 黄颖聪 |
| 北京崇文 | 汪德力 | 江苏常州 | 夏浩亮 | 北京东城 | 康乐 | 北京宣武 | 朱伯男 | 天津大港 | 朱毅 | 北京海淀 | 苏韦华 |

（因版面所限其他名单略去）

# 美年达中国电玩榜下半年中奖名单揭晓！

## 一等奖(2名)

| | |
|---|---|
| 陕西省西安市沣镐路1号133分号三系九队 | 韩青松 |
| 上海市松江区泗泾镇东市北弄151号 | 于俊 |

## 二等奖(12名)

| | | | |
|---|---|---|---|
| 山东省高密市第一中学 | 梁林 | 山东省淄博市张店区洪沟路 | 徐美麟 |
| 江苏省南京市秦淮区江宁路 | 周勇 | 辽宁省大连市理工大学机械工程学院 | 曲艺 |
| 湖南省长沙市韶山路 | 龙威 | 黑龙江省哈尔滨市动力区电机新村 | 付锐 |
| 上海市宝山区共康五村 | 施纪立 | 北京市东城区东四十条27号 | 任青岳 |
| 辽宁省大连市甘井子区北山 | 张云龙 | 浙江省浙江大学1206信箱 | 钱志强 |
| 湖北省武汉市江岸区空军雷达学院 | 彭劲 | 江苏省无锡市芦庄二区1号303室 | 张佳 |

## 三等奖(60名)

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 广东惠州 | 范灵敏 | 云南思茅 | 周扬 | 湖北潜江 | 张驰 | 湖北宜昌 | 陈璋 | 上海青浦 | 严凯 | 江苏昆山 | 马骏 |
| 湖北黄石 | 王鲲鹏 | 辽宁沈阳 | 李明 | 上海浦东 | 王永军 | 广东中山 | 萧灿兴 | 广西岑溪 | 黎兆华 | 山东济宁 | 李大林 |
| 安徽淮南 | 吴刚 | 江苏苏州 | 吕天 | 辽宁大连 | 邱旭滨 | 广西桂林 | 蒋曲波 | 重庆大学 | 黄印 | 甘肃兰州 | 蒋涛 |
| 上海长宁 | 贾钧 | 上海保德 | 韩和森 | 广东阳春 | 吴昊 | 江苏张家港 | 钱琰 | 江苏张家港 | 胡尚聪 | 天津河北 | 王文欢 |
| 山东日照 | 李德鹏 | 黑龙江 | 郑金 | 新疆奎屯 | 赵瑞琳 | 湖北武汉 | 张迓晨 | 上海海运 | 耿传宾 | 贵州六盘水 | 张丽萍 |
| 湖南慈利 | 符炎 | 黑龙江 | 薛海涛 | 甘肃兰州 | 陈帅 | 广东韶关 | 高宇 | 广西岭溪 | 罗淇文 | 浙江杭州 | 冯洁 |
| 河北定州 | 王晗 | 北京海淀 | 周宏声 | 湖北十堰 | 随晓云 | 吉林辽源 | 郑敦鹏 | 河北石家庄 | 李承运 | 浙江德清 | 王子潇 |
| 江西财理 | 王艺立 | 江西南昌 | 刘序铭 | 上海浦东 | 庄謇炜 | 广西藤县 | 钟廷桂 | 浙江海宁 | 骆澹远 | 湖北宜昌市 | 胡委 |
| 上海真南 | 王隆权 | 辽宁沈阳 | 朱凯 | 上海浦东 | 周元庆 | 浙江嘉兴 | 程德淙 | 上海 闵行 | 徐晓晖 | 江苏连云港 | 孙李 |
| 吉林长春 | 李绅 | 江苏无锡 | 郑子勋 | 浙江缙云 | 周翔 | 浙江杭州 | 赵磊 | 辽宁大石桥 | 武元勋 | 上海临汾 | 曾奇 |

## 四等奖(240名)

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 陕西西安 | 路理彬 | 广东广州 | 林铁锂 | 北京石景 | 梁东 | 四川自贡 | 张海涛 | 广西南宁 | 何智鹰 | 江苏淮阴 | 乔杰 |
| 河北秦皇岛 | 刘志喜 | 四川攀枝花 | 王荣 | 辽宁盘锦 | 郑轶雄 | 云南昆明 | 马超 | 北京清华 | 金峰 | 山东青岛 | 邹阳 |
| 辽宁沈阳 | 梁亮 | 重庆江北 | 杨华 | 天津河西 | 李宝轩 | 江西南昌 | 万魁 | 江苏南京 | 张博 | 天津南开 | 梁刚 |
| 吉林抚松 | 赵文军 | 浙江嘉善 | 陈一飞 | 上海娄山关 | 成昊 | 辽宁大连 | 孙福盛 | 重庆 | 罗云 | 新疆石河子 | 朱学飞 |
| 广东南海 | 刘昌照 | 上海虹口 | 蒋申 | 北京宣武 | 董超 | 广东深圳 | 陈建忠 | 湖南岳阳 | 万小芳 | 福建福州 | 郑嘉琦 |
| 福建福州 | 黄晓星 | 浙江湖州 | 钟星星 | 吉林龙潭 | 辛亮 | 安徽蚌埠 | 曹志强 | 四川成都 | 刘渊 | 北京 | 王强强 |
| 广东台山 | 曹云龙 | 江西南昌 | 张伟 | 湖北荆门 | 王佳 | 云南会泽 | 饶纯 | 四川成都 | 龚鸣 | 贵州大方 | 张建 |
| 北京燕山 | 刘霖 | 河南登封 | 孙晓丽 | 广东珠海 | 关嘉华 | 山东济宁 | 王冬 | 四川成都 | 张佳 | 河北怀来 | 吴培培 |
| 广东深圳 | 杨帆 | 北京朝阳 | 贺小飞 | 辽宁沈阳 | 宋世诠 | 河北石家庄 | 田禾 | 山东胶州 | 任晓阳 | 辽宁锦州 | 马文博 |
| 吉林敦化 | 崔林 | 广东清远 | 范志庆 | 福建师大 | 温勇 | 陕西西安 | 张磊 | 上海金山 | 金溢 | 北京房山区 | 陈培 |
| 福建石狮 | 龚明凯 | 上海闸北 | 王良 | 吉林长春 | 刘晓 | 河南信阳 | 陈新友 | 吉林白山 | 王永铭 | 四川成都 | 罗逊 |
| 山东威海 | 王京青 | 湖北武汉 | 张浩 | 甘肃兰州 | 孙启汉 | 北京海淀 | 张四维 | 上海浦东 | 蔡振宇 | 广东广州 | 李培聪 |
| 河南开封 | 谢磊 | 湖北武汉 | 陈宇 | 天津河北 | 刘军 | 山东龙口 | 刘黎明 | 黑龙江 | 王英杰 | 江苏苏州 | 谢鑫 |
| 湖北荆门 | 张峻夫 | 广西南宁 | 谢康华 | 江西吉安 | 郑凯 | 上海徐汇 | 华国蓉 | 上海浦东 | 袁成真 | 甘肃兰州 | 李金 |
| 上海徐汇 | 张振耀 | 河南洛阳 | 刘海东 | 上海虹口 | 区欣海 | 广东汕头 | 林康利 | 河北保定 | 宋涛 | 安徽合肥 | 吴超 |
| 湖北武汉 | 龙良辉 | 河南安阳 | 李华 | 黑龙江 | 张瑞 | 吉林长春 | 王闯 | 广西南宁 | 陆相宏 | 江苏镇江 | 赵聂志 |
| 上海民星 | 朱澜 | 广东中山 | 冯伟堂 | 浙江杭州 | 洪辉 | 江苏徐州 | 周斌 | 上海徐汇 | 滕飞 | 湖南广电 | 李翔 |
| 上海闸北 | 董国强 | 河北肃宁 | 杨德胜 | 上海宝山 | 邓哲 | 河南洛阳 | 郭磊 | 河北廊坊 | 杨阳 | 江苏常熟 | 金晓波 |
| 河北秦皇岛 | 唐超 | 广东高州 | 李宇 | 山东济南 | 刘光源 | 广东湛江 | 丁国奇 | 北京德外 | 马砚博 | 天津商学院 | 欧彬 |
| 辽宁锦州 | 王威 | 贵州贵阳 | 徐海春 | 湖北襄樊 | 王聪 | 湖北十堰 | 严荣辉 | 北京 | 雷磊 | 上海宝山 | 虞建国 |
| 安徽淮南 | 赵虎 | 北京朝阳 | 顾颀 | 江苏南京 | 殷志毅 | 江苏泰兴 | 侯军 | 河北沧州 | 姚志勇 | 天津河西 | 邢昊 |
| 广东廉江 | 李颀 | 浙江温岭 | 陈刚 | 广东陆河 | 彭智繁 | 山东济南 | 丁娜 | 广东广宁 | 冯小荣 | 江苏南通 | 单臣 |
| 四川成都 | 何明坚 | 北京朝阳 | 董(哲) | 上海松江 | 王琪 | 河南新乡 | 郝利涛 | 山东济南 | 韩国强 | 重庆垫江 | 蒋涛 |
| 广东清远 | 刘思扬 | 辽宁沈阳 | 安庆 | 四川资中 | 邵黎 | 广东中山 | 程国兴 | 北京朝阳 | 徐健 | 安徽萧县 | 赵鹏耀 |
| 江苏南京 | 俞浩 | 吉林长春 | 单(坤) | 浙江温州 | 王海波 | 广东兴宁 | 罗立基 | 浙江宁波 | 郑琪 | 河北昌黎 | 刘贺辉 |
| 江苏无锡 | 周宏 | 北京丰台 | 张晓军 | 江苏南京 | 杜溪 | 浙江杭州 | 方炜 | 上海闸北 | 姜燕俊 | 江苏无锡 | 陆烨 |
| 辽宁抚顺 | 王海 | 广东梅州 | 陈学勤 | 辽宁鞍山 | 左浩 | 河北邢台 | 张计平 | 福建漳州 | 黄旺斌 | 四川成都 | 周宇春 |
| 辽宁沈阳 | 刘丹 | 江西赣县 | 李翔 | 广西柳州 | 梁祖祥 | 上海浦东 | 赵永利 | 福建中职 | 奚海彬 | 上海南京 | 贺元春 |
| 江西南昌 | 熊建志 | 天津静海 | 刘安立 | 四川成都 | 黄彦 | 浙江丽水 | 钟海军 | 四川成都 | 冯丹 | 河北邯郸 | 朱晓兵 |
| 江苏无锡 | 吴悠 | 广西灵山 | 官明剑 | 广东湛江 | 崔佳 | 上海嘉定 | 褚忠华 | 黑龙江 | 徐心龙 | 湖南中大 | 王一帆 |
| 湖北武汉 | 黎万兵 | 湖北武汉 | 罗晶 | 广西马山 | 张维维 | 山东济宁 | 肖杨 | 云南昆明 | 滕延庆 | 天津红桥 | 何欣 |
| 山东青岛 | 于磊 | 北京海淀 | 侯志博 | 天津河东 | 梁青山 | 吉林长春 | 王迪 | 广西宜州 | 管心夷 | 河北沧州 | 高石磊 |
| 贵州毕节 | 冯刚 | 新疆 | 阳光 | 云南嵩明 | 王庆喜 | 北京西城 | 张帅 | 天津河东 | 孙宏楠 | 江苏南京 | 顾雪强 |
| 黑龙江大庆 | 李敬非 | 辽宁沈阳 | 路洋 | 山东济南 | 饶鹏棱 | 福建厦门 | 谢凯 | 黑龙江 | 郑巍 | 湖北武汉 | 廖飞 |
| 湖北武汉 | 吴谦 | 山东临邑 | 胡永波 | 四川广汉 | 许凡荣 | 湖北武汉 | 梁晶 | 广西南宁 | 刘海华 | 辽宁抚顺 | 曾雪 |
| 江苏南京 | 汪勇 | 福建厦门 | 丁小明 | 四川泸州 | 李德彬 | 广西桂林 | 邱志成 | 江苏盐城 | 唐晓东 | 北京 | 李建新 |
| 河北三河 | 李健 | 安徽合肥 | 颜曙帆 | 江苏无锡 | 尤进 | 广东湛江 | 李培 | 广东顺德 | 欧阳国东 | 四川 | 黄晶 |
| 浙江舟山 | 王峥 | 江苏常州 | 王炜 | 北京 | 解冬 | 北京西城 | 马线超 | 江苏南京 | 方(日方) | 山东济宁 | 史耀冰 |
| 广西南丹 | 黄宇飞 | 天津红桥 | 朱韬 | 河南信阳 | 李要深 | 四川雅安 | 周飞 | 辽宁营口 | 张朋 | 上海 | 任梦遥 |
| 浙江嘉兴 | 楼达 | 辽宁大连 | 王翔 | 山东济南 | 朱宁 | 陕西西安 | 史鸿翔 | 广西柳州 | 侯东明 | 陕西西安 | 刘汉卿 |




# 奥伽战争外传·罗迪斯的骑士

## ——让我们一起步入伟大的 Ogre Battle Saga

拥有壮绝宏大世界观，令无数 FANS 望穿秋水的奥伽系列终于登场 GBA。本作发生在卡利西亚大陆(ガリシア大陆)西方的奥文斯岛(オウイス岛)，故事在 N64《王者风范》之后，超任《奥伽战争 2》之前，年轻的主角阿尔芬斯(15 岁)作为罗迪斯圣炎骑士团的一员开始了人生的冒险。谁也不会想到，一位年仅 15 岁少年的旅行竟改变了一个时代的命运……

| GBA | 厂商：QUEST | 类型：S·RPG |
|---|---|---|
| | 发售日：2001.6.21 | 售价：5800 日元 |

### 传说的神圣魔法星辰之冠

女主角艾莱诺娅(エレノア)的职业是僧侣等圣职者，而且 INT 达到 170－200 时将悟得神圣系敌全体攻击魔法**スターティアラ**(星辰之冠)，消耗 60MP。其作用是净化战场上全体不死系敌人，令一般敌人遭受重创，威力非常大。一般来讲，使出此招后大部分敌人都会奄奄一息，如果 INT 很高的话更可以一击全灭。但是使用此魔法后艾莱诺娅就会失忆，只有在等级上升或战斗结束后才能再次记起星辰之冠的发动方法。

### 精灵古莉希娜

在某些地点的遭遇战中会遇到精灵古莉希娜(**グリーシナ**)，把她救下来后她便加入。其等级是和主人公的等级相应的，而身上的物品则随着游戏的进程不断变化。古莉希娜能够与妹妹露比娜(**ルビーナ**)使用消耗 50%HP 的、威力极大的双人特技**マジックボム**(魔法炸弹)。

| 时 间 | 地 点 | 身上的装备 |
|---|---|---|
| **ウエスパ丘陵战斗后～** | ウエスパ丘陵 | **ショートボウ**(短弓)**アイスチエイン**(冰之铠)，龙玉石，**ガラスのカボチャ**(玻璃南瓜) |
| **ビソン湿原** | ビソン湿原 | 冻土の弓，**ハードレザー**(皮铠)，火食い鸟の羽，**ガラスのカボチャ**(玻璃南瓜) |
| **(A 路线)ビソン湿原战斗后** | スフリール神殿 | 龙玉石之剑，**ハードレザー**(皮铠)，火食い鸟の羽，**ガラスのカボチャ**(玻璃南瓜) |

### 传说中的魔女

魔女迪妮芙(**デネブ**)是在奥伽一、二代中都大活跃的神秘女性，在本作中同样健在，但是令她出现的方法非常特殊。首先，要在商店雇佣一名道德是 N 或 C，属性为火的女性士兵，并起名为"**デネブ**"(注意别输错了名字，上面有两点，不是小圆圈)；之后，通过培养令她拥有纹章"小恶魔的私语"；最后，在满足转职条件后，转职成魔女(**ウィッチ**)，迪妮芙就会出现。这时她的职业名称会变成"**うぃっち**"，能力比普通魔女高出许多，而且特技"魅惑"的成功率极高。另外要提醒大家的是，不要妄想用这种方法无限复制迪妮芙，因为队伍中只能拥有一位魔女迪妮芙，不过如果你对其能力不太满意的话，也可以把她开除后再用同样的方法重新培养。

### 秘宝火炎之冠

"**ファイアクレスト**"(Fire Crest 火炎之冠)是前作《奥伽策略》中的究极宝物，传说是封印了神龙灵魂的红宝石，藏匿于死者宫殿的最底层。而这种究极之宝在本作里也能取得，并且能得到不只一个！具体方法如下：

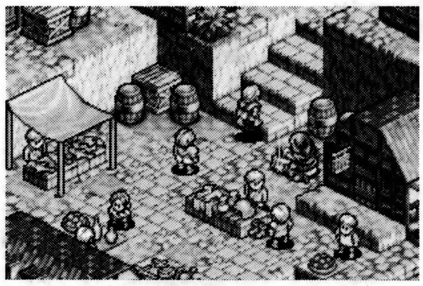
在魔女迪妮芙加入之后去港町**スカベツルム**，这时你会发现商店的主人变成了二代中出现过的南瓜魔人(好可爱啊，难道是代替迪妮芙开商店吗?)，里面可以购买一些稀有的道具(如糖果套装)。在这里卖给 5 个"**ガラスのカボチャ**"(玻璃南瓜)后就能买到珍贵(真贵?)的**ファイアクレスト**，售价 32000 元。其装备效果是物理防御＋90，魔法防御＋15，全属性耐性＋30！究极的宝物！！

### 冒险模式

游戏中在特定的战斗结束后会获得类似辞书的奇怪道具，有了这种道具就可以在标题画面选择 QUESTMODE 进入冒险模式。

笔者感觉冒险模式有些类似前作中的死者宫殿，只能出战 5 人，可以自己设定回合限定数和胜利条件。这里的敌人都很强，不能说得，而且在这里杀敌不会获得任何经验和道具，但可以获得纹章，建议带上女主角艾莱诺娅使用魔法星辰之冠，以便快速结束战斗，或者使用风系瞬间传送魔法**テレポート**，直接 KO 敌方 BOSS。

冒险模式战斗结束后可以根据战绩得到相应的奖励，大量金钱倒不算什么，诸如龙玉石之剑、至福的圣石、复活魔法**リーンカーネイト**、次元移动腕轮**ワープリング**等珍贵道具才是其价值所在。另外探索模式中完成**バトラール**年代记和冰土の地质学还可以获得两个必杀技：弓系必杀技**ラケシス**(拉克西丝，命运三女神中生命之线长度的决定者)和突剑、枪系必杀技**クロト**(库洛特，命运三女神中生命之线的纺织者)。



| 道具名称 | 获得方法 |
|---|---|
| **ヌーミダ风土记** | **フォルドミ**一岩战斗结束 |
| **ティネア传承觉书** | **アクウィラ**火山战斗结束 |
| **地底探索** | **オストレア**城战斗结束 |
| **バトラール年代记** | 地底探索结束 |
| **冰土の地质学** | **バトラール**年代记结束 |

### 角色的生日

游戏中的每一个角色都有生日的设定，甚至是普通的小兵、魔兽也有，在角色的名字的帮助上就可以看到。生日与角色的运势有关，例如角色在他生日当天的能力就比平时要高，体现了 Quest 公司对生物钟的深刻理解(笑)。

## 有关游戏存档

战斗中任何时候按 START 键再选はい便可做战场记录，而这个记录与超任上前作的中断是不同的：前作的中断只能读取一次，而本作的记录可以读取无限次。这当然是 QUEST 为了掌机的特殊性而考虑的，但同时也方便了玩家，可以使用无敌的"S＆L大法"了，在说得或低命中率时要好好利用(如果你不怕损坏心爱的 GBA)。

## 奇异的套装装备

所谓"套装装备"是指名称和类型都近似的装备。如果将整套装备全部装在一名角色身上的话就会产生特殊效果，具体如下。

| 名　称 | 装　备 | 作　用 |
|---|---|---|
| 糖果套装 | シュガヘクヘン | 每回合 HP 回复 10%，AGI 成长率低； |
| | チョコヘトの盾 | |
| | 砂糖果子のヨロイ | |
| | キャンディヘルム | |
| 猎人套装 | シャドヘウッド | 移动力加 2； |
| | グリンサヘコヘト | |
| | ウッドブランチ | |
| | フォレストブヘシ | |
| 龙套装 | ドラゴンアイズ | 像龙一样可使用吐息(火、冰、雷、毒等)攻击； |
| | ドラゴンヘルム | |
| | ドラゴンアヘマヘ | |
| | ドラゴンシヘルド | |
| 神圣套装 | オラシオン | 一切暗属性攻击无效； |
| | 圣者之盾 | |
| | サザンクロス | |
| | フロイデヘム | |

## 再次游戏的秘密

在最后一战同最终 BOSS 圣魔シャヘル的战斗结束前使用中断功能暂时退出游戏，选 NEWGAME 新建一个刚开始游戏的记录，保存后退出，再继续最终战的战斗。看完结局后会自动保存穿机资料到刚才新建的记录上，这样新记录中的主角将会获得崩坏纹章，而且道具中拥有最强的剑"アンビシオン"(就是堕天使シャヘル拿的剑)。哈哈，很像《超时空之钥》的 new game ＋啊(要是能再继承所有道具、等级、资金就更好了，残念)。

## 有关角色的移动力

移动力最小为 3，最大为 11.9，与角色的 AGI 和身上装备相关。一般来说，AGI 越高移动力越大。在装备的时候，移动力(MOVE)的数值会随着装备的重量而变化，蓝色表示上升，红色表示下降。移动力虽然用小数表示，但并不代表你可以移动小数的距离，而是舍入取整，也就是说 x .9 和 x .0 是一样的，都只能移动 x 格距离，因此除了努力升级提高 AGI 外也要仔细的调整装备。

### ——奥伽世界的历法——

奥伽系列中的历法并非我们的公历(格列高历)，而是独特的奥伽历法。在奥伽世界中，一年分 15 个月，每个月有 24 或 25 天。两者之间存在着一定的对应关系，这里也一并列出来，就当是本研究攻略的花絮吧(笑)，大家看看自己在奥伽历法里都是哪只龙呢？顺便一提，本人是火龙之月，而且是任天堂正式发卖美版 NGC 的那一天！！

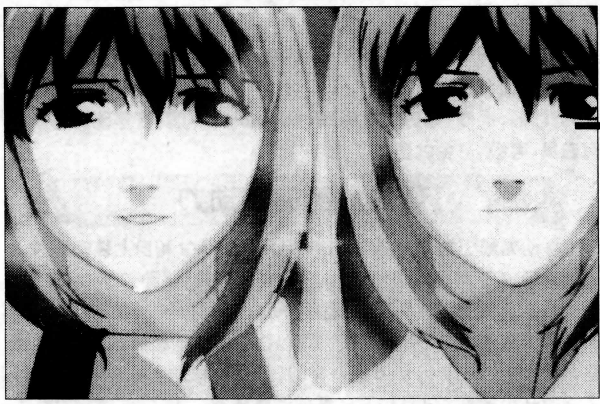
| 奥伽历法 | 公历历法 |
|---|---|
| 神龙之月 | 1.01～1.24 |
| 地龙之月 | 1.25～2.18 |
| 水龙之月 | 2.19～3.13 |
| 影龙之月 | 3.14～4.06 |
| 白龙之月 | 4.07～5.01 |
| 炎龙之月 | 5.02～5.25 |
| 风龙之月 | 5.26～6.18 |
| 金龙之月 | 6.19～7.13 |
| 雷龙之月 | 7.14～8.06 |
| 暗龙之月 | 8.07～8.30 |
| 海龙之月 | 8.31～9.24 |
| 黑龙之月 | 9.25～10.18 |
| 双龙之月 | 10.19～11.11 |
| 火龙之月 | 11.12～12.06 |
| 光龙之月 | 12.07～12.31 |

# 全部同伴加入一览表

奥伽系列的特色之一——选择不同的情节路线会有不同的角色加入到主角的队伍。其关键是在第一话ウロデラ山崖战斗结束后的选择。回答希比拉的提问时选"何か良い考えが……"会进入 A 路线，选"贵女の考え方は间违っている……"会进入 B 路线。另外有的角色在加入时会提出问题，这时只要选择第一项就 OK 了。

| 日文名 | 中文名 | 职业 | 加　入　方　法 |
|---|---|---|---|
| アルフォンス | 阿尔芬斯 | —— | 本游戏的主角，初期加入 |
| イナンナ | 伊南娜 | 骑士 | ウェスパ丘陵战后加入 |
| グリーシナ | 古莉希娜 | 精灵 | 遭遇战获救后加入，详情上文 |
| デネブ | 迪妮芙 | 魔女 | 详情上文 |
| シウエン | 希文 | 忍者 | A 路线ビソン湿原战后加入 |
| オーソンヌ | 奥松 | 弓箭手 | B 路线スフリール神殿战后加入 |
| アエリアル | 艾莉艾尔 | 人鱼 | A 路线アレーナ岛战救出人鱼ミネルヴァ，ラーナ海域战后加入。B 路线アレーナ岛的战斗结束时人鱼ミネルヴァ逃走，ラーナ海域战后加入。 |
| エレノア | 艾莱诺娅 | —— | 女主角，薄幸之少女，ソレア海岸战后如果生存则加入。 |
| ユフィール | 尤菲 | 巫女 | 第 2 话ビリュテの町战斗结束后加入 |
| エルリック | 艾利克 | 召唤士 | 尤菲的父亲，第 2 话ベリエッサー战斗结束后加入 |
| ルビーナ | 露比娜 | 精灵 | グラクラ火山战斗中让精灵古莉希娜靠近名字叫ルビンニャ的小恶魔，次回合露比娜就会出现并成为 NPC，战斗结束后加入。 |
| シビュラ | 希比拉 | 魔术师 | A 路线第 3 话开始时加入 |
| レクトール | 雷克托尔 | 大祭司 | B 路线第 3 话开始时加入 |
| ロベリア | 萝贝莉娅 | 天使骑士 | 要求ザイアン不在队中，第 3 话去アルデア湖畔找她加入 |
| ザイアン | 扎安 | 恶魔 | 要求ロベリア不在队中，艾利克加入后，第 3 话再次进入レバナーダ洞窟，打倒它后选择"自分のため" |

文/永远の旅人 罗剑锋　责编/PERFECT



# 异度装甲
## —万年的神话·爱情故事

**从今天开始，我们的"游戏研究所"栏目就将把这个时间跨度长达一万五千年神话爱情故事以连载的方式介绍给大家。为了避免大家在看故事的时候睡着（真的太长了），我们这次将会用游戏中时间跨度最久的女性角色——太母（great mother）米安的第一人称的角度，来叙述这个故事……**

| PS | 厂商:SQUARE | 类型:RPG |
|---|---|---|
| | 发售日:1998.2.11 | 售价:7800日元 |

**XENOGEARS，当年由SQUARE旗下高桥哲哉领导的第三制作小组制作，她吸收了之前经典RPG《时空之匙》的成功经验，制作周期上又比同期制作的FF7耗时近两倍（包括前期的策划和后期的技术支持），因此XENOGEARS成为了SQUARE在PS上继FF系列之后，又一个宏大无比的RPG神话爱情史诗——当年XENOGEARS在SQUARE内部的秘密代号就是"诺亚方舟"，而其中牵扯的神话、宗教、心理学知识之庞杂，是远隔重洋的我们在今天只能"叹为观止"的。**

黑暗，一切都是黑黑的，寂寞，孤独……

朦胧中，似乎有光在闪烁，混沌之间，一个喃喃自语的孩子，他眼里映着，我，呼唤着："妈……妈……"

我，是谁？（original elly）

宁静的世界，眨眼间喧嚣冲天……红色的……坠落……坠落……

一切，从这里开始吗？满天的金色流星，好美！

我，静静的站在海滩上，身后，是生养我的原初电脑——卡德摩尼，这之后的一万年，我都将生活在这新的家园，履行我（great mother）的职责。

我们的神——DEUS，沉睡在海的中央——玛哈农。在那次的冲击中，他受了伤。我的工作就是生产出足够的、适合他需要的零件。于是，我生下了这个世界第一批的人——该隐和噶泽尔法院的12长老（他们是卡得摩尼的生体粒子ANIMUS）。地上的人，以他们为始祖而繁衍生息，总有一天可以成为足够、合适的零件吧？生产完他们，我觉得好累，身体似乎快被撕裂般的……朦胧中，我又听到了那个呼唤声："妈……妈……"

她，是谁？（ANTITYPE）为什么和我长的一模一样？不，不对。头发的颜色不同的。我是来自深海的碧蓝色，而她，却是一种更柔和的栗色。她似乎听到了什么，向着沙漠的方向跑开……为什么，我，再次醒来之后，便不再听到那小男孩的哭喊声了。卡得摩尼，告诉我，这究竟是怎么回事？



什么？ZOHAR？无限的力量源泉？五千年前ZOHAR被禁忌之地的人们发现。五千年后离开禁忌之地的人们制造了我们的DEUS神，他们管他叫"恒星间战略统和兵器"，THE OMEGA。而ZOHAR是一切的ALPHA。当DEUS得到ZOHAR全部的力量的时候，他便可以成为真正的神"THE ALPHA AND OMEGA，THE BIGINNING AND THE END，THE FIRST AND THE LAST"。但是，ZOHAR中连接着"波动存在"，这个高次元的神上之神，他不想被困在ZOHAR中为我们的DEUS所用。因此，他创作出ANTITYPE，对存在，这个后世阻挠了我一万年的女人。我和ANTITYPE都是藉由一个叫亚伯的小男孩，按照他内心的愿望，映射出他母亲的形象而生的ORIGINAL ELLY分化出来的，她司掌爱与牺牲，我则代表着无限的轮回……

亚伯也活了下来，因为他和波动存在的接触，我即使杀死他，他也仍然会不断的在这个世界转生，继续成为DEUS复活的障碍。所以必须，除掉他！但，我并不着急。现在离福音之劫，还太早……

现在的亚伯，不过是个普通的孩子而已。我的子女该隐和他的族人们才是这个世界真正的主人！你看，才不过几年的功夫，该隐，就已经成为地上的人们心目中的领袖，以后他还要成为天帝该隐！亚伯，你即使反对也没有用。你为什么不能老老实实的和你的ANTITYPE过些平静的日子呢？非要和该隐对抗的下场，只有死路一条。我虽然是按照你母亲的形象制作出来的，但我可没有ANTITYP那样的义务来照料你的生死。这场闹剧，我只作旁观者好了。哈哈哈哈……

亚伯，和我的孩子相比，你是多么的无用！连自己的生命也保不住了吧？也好，就让该隐暂时铲除你，这样至少我们可以多20年的时间顺利进行我们的计划。而且，我也想看看我的另一个分身，她不是司掌着爱和牺牲吗？看看她究竟会保护你到什么程度！

"亚伯，为神所喜乐，其兄该隐因嫉妒而犯下地上第一宗杀人的罪过"——以往的圣经，应该是这样写的吧？但是，为什么ANTITYPE宁愿牺牲自己的性命，也要阻挠该隐的杀手，保护亚伯？难道接触者心中最完美的母亲和情人就是这样的吗？身为母亲的我不是最不希望孩子们离我而去吗？为什么她在临死前还会对亚伯说："离开我，你也要好好活下去！"……

在此之后一万年间，和我对抗的，就是这样一对生生死死，永世缠绵纠葛在一起的苦命鸳鸯？

以上的故事，是XENO世界中宇宙飞船ELDRIGE坠毁前后的事，也就是XENOGEARS游戏一开始的时代之前大约一万年前的故事。对存在（ANTITYPE，艾莉）为了保护接触者（亚伯）而死。而此后一万年间他们的悲剧又将一再的上演。我们的故事，也就紧紧围绕着他们伟大的爱情而书写，这一场神话、爱情的史诗才刚刚开始而已……

**文/小孔　编辑/PERFECT**




# 勇者斗恶龙Ⅳ

## 全部徽章与全部移民位置一拳公开

作为日本国民 RPG,DQ 一直以其究极的游戏性享誉业界,不仅系统庞杂,流程超长,各种隐藏秘密也是玩家对其乐此不疲的重要原因。下面我们将公开 DQ4 里的两个重要的隐藏系统——徽章收集与移民町建造。其中移民町建造本文分移民位置和移民町两部分介绍。另外由于内容庞大,万一本文存在疏漏,也请读者海涵。

| PS | 厂商:ENIX | 类型:RPG |
|---|---|---|
| | 发售日:2001.11.22 | 售价:5800 日元 |

**69 枚小徽章所在地列表**

| 序 | 所在区域(末尾括号内是具体位置) | 序 | 所在区域(末尾括号内是具体位置) | 序 | 所在区域(末尾括号内是具体位置) |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | **アネイル**的温泉(柜子) | 24 | **ブランカ**城(宝箱) | 47 | **デスピサロ**城的毒沼(宝箱) |
| 2 | **コナンベリ**一东北的民家(木桶) | 25 | **ボンモール**(牢屋) | 48 | 移民町(1)(木桶) |
| 3 | **コナンベリ**一的港口(木桶) | 26 | **エンドール**的王宫(柜子) | 49 | 移民町(2)(店横的木桶) |
| 4 | **コナンべり**一右边的船(柜子) | 27 | **ハバリア**右边的牢屋(壶) | 50 | 移民町(3)东北民家(壶) |
| 5 | 大灯台 2F(左上的宝箱) | 28 | **ハバリア**左边的牢屋(壶) | 51 | 移民町(5)东北民家(柜子) |
| 6 | **ロザリーヒル**塔 B1(柜子) | 29 | **イムル**的牢屋(壶) | 52 | 移民町(5)东部的店(木桶) |
| 7 | **ミントス**(井户) | 30 | **ガーデンブルグ**南东**の**洞窟 B1(宝箱) | 53 | 移民町(6)东部的店(木桶) |
| 8 | **ミントス**(东南的木桶) | 31 | 泷**の流れる**洞窟 B1(宝箱) | 54 | 移民町(7)B2(木桶) |
| 9 | **ミントス**东**のほこら**(内侧道路尽头地面) | 32 | 王家**の**墓 B3(宝箱) | 55 | 移民町(7)B3(壶) |
| 10 | **リバーサイド**中州(木桶) | 33 | 魔人像 1F(宝箱) | 56 | 移民町(7)西北(壶) |
| 11 | **リバーサイド**南东的民家(壶) | 34 | **デスパレス** B1(壶) | 57 | 移民町(8)B3(毒沼) |
| 12 | **エンドール**南西**の**小岛(壶) | 35 | **デスパレス**的宝物库(左下的宝箱) | 58 | 移民町(8)中部的店(木桶) |
| 13 | 海边**の**村的井户(柜子) | 36 | 海鸣**りのほこら**的右部(宝箱) | 59 | 隐藏迷宫阶层 3F(中间的宝箱) |
| 14 | **スタンシアラ**东部(壶) | 37 | 海鸣**りのほこら**的中部(宝箱) | 60 | 隐藏迷宫宿屋(树根) |
| 15 | **スタンシアラ**民家(柜子) | 38 | **エスターク**城 2F(右的宝箱) | 61 | 藏迷宫墓场(壶) |
| 16 | **スタンシアラ**城西北部(柜子) | 39 | **エスターク**城 2F(左的宝箱) | 62 | 隐藏迷宫精灵所处的楼层(右边的宝箱) |
| 17 | **コーミズ**西**の**洞窟最下部(柜子) | 40 | **ゴッドサイド**民家(东)(柜子) | 63 | 隐藏迷宫女神像的洞窟(K 排的宝箱左边) |
| 18 | **エンドール**城宝物库(宝箱) | 41 | **ゴッドサイド**民家(西)(壶) | 64 | 移民町(神**の**使者的町)地下台所(左侧壶) |
| 19 | 海鸣**りのほこら** B1(深处的宝箱) | 42 | 天空**の**塔(十字架的中心) | 65 | 移民町(王 m)的地下(左上宝箱) |
| 20 | **テンペ**(井户) | 43 | 天空**の**塔(左边的壶) | 66 | 移民町(王 m)1F 里面右边的房间(壶) |
| 21 | **バトランド**城 1F(里面的宝箱) | 44 | 天空城(右边的柜子) | 67 | 移民町(**グランドスラム**)建物 1F 中部(壶) |
| 22 | **ガーデンブルグ** 1F(南西的壶) | 45 | 天空城精灵所处的楼层(泉水边) | 68 | 移民町(**バザー**)南东的民家(柜子) |
| 23 | **ガーデンブルグ**东南的洞窟 B3(壶) | 46 | 地**の**底**への**洞窟 B1(宝箱) | 69 | 移民町(农场)宿屋的右下(壶) |

注:在地图的右上角有座徽章王城,里面的国王喜欢收集各种徽章,只要玩家把收集到的徽章交给他,就能得到稀有道具,具体如下:15 枚为"力の指轮";20 枚为"守りのルビー";25 枚为"マジカルスカート";30 枚为"てんばつの杖";34 枚为"メガザルの腕轮";38 枚为"奇迹の剑";43 枚为"しあわせの帽子";47 枚为"豪杰の腕轮";52 枚为"はぐれメタルの盾";60 枚为"グリンガムのむち"。

### ■ 人类移民与怪物移民的出现位置曝光

移民出现的场所如下:**ブランカ**城下町宿屋 2 层;**エンドール**宿屋 2 层;**エンドール**教会;王家**の**墓进入的一层;**フレノール**南方旅の扉;**エンドール**北芳旅**の**扉宿屋;**さえずりの**塔最上阶;**ボンモール**城地下牢左上;**キツネヶ**原里面;**レイクナバ**教会;**フレノール**宿屋 2 层;沙漠**の**宿屋;**アネイル**上面的宿屋;港町**コナンベリー**的教会;**メダル**王**の**城的**メダル**王附近;**ミントスの**町宿屋 2 层右边房间;**ハバリア**教会;**ハバリア**宿屋 2 层;进入瀑布的地方;**モンバーバラ**宿屋;**モンバーバラ**剧场入口;**サラン**宿屋 2 层;**テンペの**町的宿屋;海边**の**村宿屋;**バトランド**城下町教会;**イムル**教会;**イムル**牢屋;**イムル**东**の**古井户**の**井户**の**前;湖**の**塔;**スタンシアラ**宿屋 2 号和 3 号房之间;**ガーデンブルク**城门前;**リバーサイド**宿屋;**アッテムト**教会;**ゴットサイド**宿屋。

怪物移民出现的场所如下:**メダル**王**の**城;**ボンモール**地下牢;古井户;王家**の**墓;**きつねヶ**原;**リバーサイド**地下道。

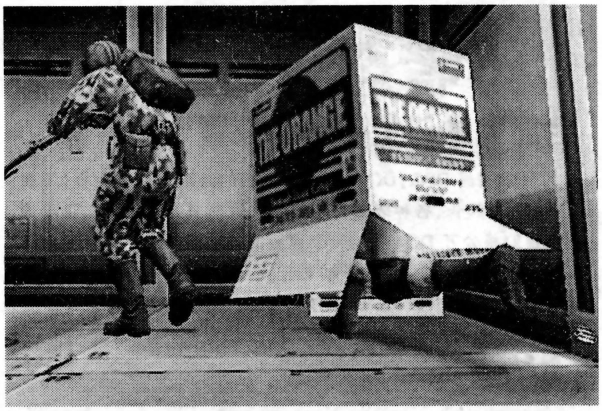
这里要提醒各位的是,访问移民出现场所并非每次都会发现移民,需要多试几次。

### ■ 解说移民町最终形态

最终形态因移民组成的不同而称呼各异,町内的建筑也会相应发生变化,具体如下。

1. **プレミアムバザー**:商人+旅行商人 16 人以上
2. 大圣堂:神父+修女 17 人以上
3. 城:王、公主、贵妇、女佣、剑士、战士(王 5 人+公主 7 人+必要条件?)
4. 花开く**うるわしの**都:女性 30 人以上
5. **モンスタータワー**:移民全为人类以外的生物

文/鱼骨头 责编/PERFECT



# 合金装备 索利德 2

## 向完成度 100%全力冲刺！

继本刊上期刊登 MGS2 流程攻略后，很多玩家来信抱怨文章篇幅太小，没有体现出 MGS 厚重而细腻的背景设定，为此我们特地在本期奉上 MGS2 研究和系列小说（见"游戏文学"栏目）两篇重头文章。下面的 MGS 研究收录了游戏中各种小秘密和有趣的现象，如何得到斯内克的铭牌、道具的另类用途、提升臂力槽和氧气槽的方法等 MGS 迷关心的问题尽收眼底！

| PS2 | 厂商：KONAMI | 类型：战略谍报 ACT |
|---|---|---|
| | 发售日：2001.11.29 | 售价：6800 日元 |

### 内涵丰富的标题 LOGO

就连标题 LOGO 也被赋予了这么多"内涵"，足见小岛秀夫的良苦用心！

**1. 雷电出现：**通关一次后，标题 LOGO 人物就换成雷电了。

**2. 出现闪电：**在标题画面中按 L2 键即可。

**3. 调节背景颜色：**手柄右侧的模拟摇杆可以调节 LOGO 画面的颜色，拉左为绿色、拉右为紫色、拉上为红色、拉下为黄色。

### 关于无线通讯器！

无线通讯器是前作中负责存储的中国女孩美玲研制的，在 MGS2 中扮演着极为重要的角色，不仅可以随时随地的为玩家提示各种情报，与一些小秘密也紧密关联。

**1. 内心独白：**在角色借助无线通话器联络时，按住 R1 或 R2 键就有机会听到他们的内心独白。这里要提醒大家的是，按 R1 键听到的是"恭维"人的话，R2 则是"羞辱"人的话！

**2. 移动和放缩人物头像：**方法很简单，用 PS2 手柄的模拟遥杆可直接操作（按下模拟遥杆为放大角色头像）。

### 臂力槽与氧气槽！

臂力槽(GRIP)与氧气槽(O2)的长度直接关系到主人公的悬挂时间和潜水时间，提高它们的方法非常另类！

**1. 两种提高臂力槽的方法：**A. 在悬挂状态中同时按下 R2 和 L2 键，角色会进行引体向上，作 100 次后主人公的臂力槽级别就会升高（LV3 为最高级）。B. 角色抓住某边缘身体悬挂时，落下后再次抓到其它边缘或栏杆，重新保持悬挂状态，这样反复 10 次臂力槽就会升高。

**2. 提高氧气槽的方法：**雷电初登场的区域，再次潜入积水池即可。

### 前作角色登场啦！

除去这里介绍的美玲和模型巴尔干外，游戏对白中还提到会一些前作的角色，其中关于前作女主角梅莉尔的部分很有趣，本文将在"关于斯内克"部分作出简要介绍。

**1. 美玲（メイリン）乱入：**方法很简单，只要斯内克频繁呼叫 Otacon，达到一定次数后，美玲小姐就会登场（可惜只闻其声不见其人）。美玲是前作负责存档的角色，中国广东出生的天才美少女，作战中使用的纳米级无线通话器就是她制造的。

**2. 巴尔干（バルカン）登场：**在货轮上，初次进入机关室会看到一个身形魁梧的男人的影子，走近一看，原来只是巴尔干的模型而已。用枪射击这个模型，就会发射玩具 BB 弹。（三三七拍子！）

### 关于斯内克(SNAKE)…

**1. 斯内克刮脸了！：**在雷电初登场的 SHELL.1 底部，可以见到有一道具在铁栅栏内，无法直接拿到，取得它的方法其实很简单，只要利用主人公侧臂悬挂的工夫，抓着积水池边缘移动到没有铁栅栏的区域即可。该道具为剃须刀(SHAVER)，不过雷电无法使用，待情

## ERSY 难度 TANKER 篇与 PLANT 篇铭牌获得地点

| | | | |
|---|---|---|---|
| ~TANKER 篇~ | 017. 机关室 | 010.BC 连络桥 | 028. シエル中央栋 1F |
| 000. 航海甲板ウィング | 018. 机关室 | 011.C 脚食堂 | 029. シエル中央栋 B1 |
| 001. 船尾甲板 | 019. 机关室 | 012.C 脚食堂 | 030. シエル中央栋 B1 |
| 002. 船尾甲板 | 020. 第一船舱 | 013.CD 连络桥 | 031. シエル中央栋 B1 |
| 003. 船尾甲板 | 021. 第一船舱 | 014.CD 连络桥 | 032. シエル中央栋 B2 电算室 |
| 004. 航海甲板ウィング | 022. 第三船舱 | 015.D 脚第一沈殿池 | 033. シエル中央栋 B2 电算室 |
| 005. 船桥一阶居住区 | 023. 第三船舱 | 016.D 脚第一沈殿池 | 034. シエル中央栋 B2 电算室 |
| 006. 船桥二阶居住区 | ~PLANT 篇~ | 017.DE 连络桥 | 035. シエル中央栋 B2 电算室 |
| 007. 船桥一阶リフレッシユルーム | 000. アーセナルギア上行结肠 | 018.DE 连络桥 | 036.KL 连络桥 |
| 008. 船桥一阶リフレッシユルーム | 001.A 脚底部海底ドック | 019.E 脚集配场 | 037.L 脚污水处理场 |
| 009. 船桥一阶リフレッシユルーム | 002.A 脚底部海底ドック | 020.E 脚集配场 | 038.L 脚污水处理场 |
| 010. 船桥四阶居住区 | 003.A 脚屋上 | 021.E 脚ヘリポート | 039. シエル中央栋 1F 空气清净室 |
| 011. 船桥四阶居住区 | 004.A 脚ポンプ室 | 022.E 脚ヘリポート | 040. シエル中央栋 1F 空气清净室 |
| 012. 第二甲板左舷 | 005.A 脚ポンプ室 | 023.F 脚仓库 | 041. シエル中央栋 1F 空气清净室 |
| 013. 第二甲板左舷 | 006.AB 连络桥 | 024.F 脚仓库 | 042.E 脚ヘリポート |
| 014. 第二甲板左舷 | 007.AB 连络桥 | 025.FA 连络桥 | —— |
| 015. 机关室 | 008.B 脚变电室 | 026. シエル中央栋 1F | —— |
| 016. 机关室 | 009.B 脚变电室 | 027. シエル中央栋 1F | —— |

节推进至在 B 区变电室遇到化名的斯内克后，雷电会自动把剃须刀送给斯内克，那么在故事结尾玩家就能见到刮过脸的斯内克！

**2. 化名 PLISKIN 的原由：**在完成发生在 SHELL.2 连络桥的空战后，与斯内克通话，便会得知他化名 PLISKIN 的原因。

**3. 斯内克热语：**剧情推进至雷电乔装进入 SHELL.1 的 CORE 时，呼叫斯内克，他就会感叹雷电与前作中的女主角梅莉尔有几分相似。梅莉尔是斯内克顶头上司刑贝尔大佐的侄女，前作中她非常怕羞（爱脸红）的性格设定被 MGS 迷传为佳话。

**4. 斯内克的铭牌：**游戏末尾部分，雷电逃出行刑室遇到斯内克，重新得到装备后，收起日本刀，打晕斯内克，立即拖动其身体就能得到他的铭牌。据说斯内克铭牌的名字在不同难度下各不相同。

## 雷电的情人罗丝(ROSE)

**1. 和罗丝分手：**在关押人质的房间用脚踢人质，而后呼叫大佐，罗丝就会提出与雷电分手。如果继续呼叫罗丝，雷电就会向她道歉，重归于好。（女孩都是这样子吗？）

**2. 罗丝生气：**在关押人质的房间，用主观视点偷看一位名叫 Jennifer 的女人的裙子，或者大量屠杀海鸥，罗丝都会发脾气！！

## 关于艾玛(EMMA)

**1. 进入电梯的方法统计：**在完成与瓦普的交战后，雷电背着艾玛准备乘坐电梯，但是由于电梯前布满蟑螂，艾玛不敢靠近电梯间，下面笔者将提供几种令艾玛进入电梯的方法：A. 利用冷冻剂(COOLANT)将蟑螂赶走；B. 在蟑螂群里引爆 C4 炸弹，消灭蟑螂；C. 用 M9 将艾玛麻醉，而后拖进电梯（最省事的方法）；D. 从背后锁住艾玛的脖子，将其拉进电梯（毫不怜香惜玉），要注意的是不能连打□键，否则会勒死艾玛的。

**2. 艾玛的梦话：**也许是因为过度恐慌和疲劳，艾玛在入睡后会说梦话，感兴趣的玩家不妨用 M9 试试。

**3. "你太可爱了"：**与艾玛进行通话时按住 R1 键，雷电会发出"可爱すぎる！"的感叹。

## 关于海鸥！！

围绕海鸥也许多的有趣事情发生，下文介绍的第 2 条秘技就是莱因总帅最爱的 BT 玩法，不过他的方法似乎更加残忍（本文的最后部分将公开他的 BT 玩法）……

**1. 鸟粪：**在 SHELL.1 的天台，用主观视点（或装备照相机、望远镜）抬头看天上的海鸥，不久就会受到鸟粪"攻击"。

**2. 射杀海鸥的后果：**"屠杀"一定数量的海鸥后，罗丝和 Colonel 会来电训斥雷电——"小动物**を虐待してそんなに楽しいか？**"（中文大意为：难道虐待小动物很有趣吗？）

**3. 摔不死的海鸥：**用 M9 射击飞在空中的海鸥，射中后海鸥从半空跌落，落地后继续 ZZZ……非常有趣。

## 艾玛的宠物鹦鹉

SHELL.2 B2 电脑室里面的鹦鹉是艾玛的宠物，它除了刀枪不入、喋喋不休外，还会……

**1. 学说话：**用指向性麦克(MICROPHONE)对着鹦鹉按△键，雷电会说："**あんたがエイムズか？**"反复几次后鹦鹉就学会了。

**2. 发怒的鹦鹉：**如果用冷冻剂(COOLANT SPRAY)对着它喷的话，它会说："**サイテ　**"！（中文大意为：下流）

## 关于虫子！！

**1. 携带蟑螂与驱除蟑螂的方法：**爬在布满蟑螂的区域，雷电的干粮上就会附着蟑螂（非常恶心）。其实除去它的方法很简单，按住 L2 键的同时，按方向键快速反复进行干粮与其它道具的切换，就能把蟑螂抖掉。

**2. 有趣的爆炸：**在蟑螂群中安置 C4 炸弹，而后躲在一旁，用主观视点可以目睹到非常"壮观"爆炸场面。

## 关于海军司令的讲话！

TANKER 篇末尾部分，斯内克在限时内拍摄合金装备的任务中，隐藏着许多小秘密和有趣的现象，下文将对这些内容逐一公开。

**1. 放送 MM 写真：**在第 2 船舱里有两部放映机，斯内克接近后连按△键反复切换放映内容的话，其中一块大屏幕上就会出现 MM 写真！如果继续连按△键，那么两块大屏幕上都会出现 MM 写真，此时如果再连按△键的话，放映内容就会终止——斯内克被发现！其中最有趣的是，当其中一个屏幕出现 MM 的时候，士兵们会整齐的将头转向写真画面，不再理会司令的谆谆教导了！！

**2. 隐藏的地下通道：**第 1 船舱、第 2 船舱、第 3 船舱都是由底下通道相互连接的。如果斯内克从地下通道进入第三船舱目睹合金装备，过场 MOVE 就会发生变化。最初的秘道入口在第一船舱的左下

## NORMAL 难度 TANKER 篇与 PLANT 篇铭牌获得地点

| | | | |
|---|---|---|---|
| ～TANKER 篇～ | 017. 机关室 | 008.B 脚变电室 | 026.FA 连络桥 |
| 000. 航海甲板**ウィング** | 018. 机关室 | 009.B 脚变电室 | 027. **シエル**中央栋 1F |
| 001. 船尾甲板 | 019. 机关室 | 010.BC 连络桥 | 028. **シエル**中央栋 1F |
| 002. 船尾甲板 | 020. 机关室 | 011.C 脚食堂 | 029. **シエル**中央栋 1F |
| 003. 船尾甲板 | 021. 第一船舱 | 012.C 脚食堂 | 030. **シエル**中央栋 B1 |
| 004. 航海甲板**ウィング** | 022. 第一船舱 | 013.CD 连络桥 | 031. **シエル**中央栋 B1 |
| 005. 船桥一阶居住区 | 023. 第三船舱 | 014.CD 连络桥 | 032. **シエル**中央栋 B1 |
| 006. 船桥二阶居住区 | 024. 第三船舱 | 015.D 脚第一沈殿池 | 033. **シエル**中央栋 B2 电算室 |
| 007. 船桥一阶**リフレッシュルーム** | 025. 第三船舱 | 016.D 脚第一沈殿池 | 034. **シエル**中央栋 B2 电算室 |
| 008. 船桥一阶**リフレッシュルーム** | ～PLANT 篇～ | 017.DE 连络桥 | 035. **シエル**中央栋 B2 电算室 |
| 009. 船桥一阶**リフレッシュルーム** | 000. **アーセナルギア**上行结肠 | 018.DE 连络桥 | 036. **シエル**中央栋 B2 电算室 |
| 010. 船桥四阶居住区 | 001.A 脚底部海底**ドック** | 019.E 脚集配场 | 037.KL 连络桥 |
| 011. 船桥四阶居住区 | 002.A 脚底部海底**ドック** | 020.E 脚集配场 | 038.L 脚污水处理场 |
| 012. 第二甲板左舷 | 003.A 脚屋上 | 021.E 脚**ヘリポート** | 039.L 脚污水处理场 |
| 013. 第二甲板左舷 | 004.A 脚**ポンブ**室 | 022.E 脚**ヘリポート** | 040. **シエル**中央栋 1F 空气清净室 |
| 014. 第二甲板左舷 | 005.A 脚**ポンブ**室 | 023.F 脚仓库 | 041. **シエル**中央栋 1F 空气清净室 |
| 015. 机关室 | 006.AB 连络桥 | 024.F 脚仓库 | 042. **シエル**中央栋 1F 空气清净室 |
| 016. 机关室 | 007.AB 连络桥 | 025.F 脚仓库 | 043.E 脚**ヘリポート** |

方，斯内克要拉开盖子(按△键)才能进入。要提醒玩家注意的是：上层的敌人有时会将物品掉到地道中，这时切记别急于通过。

**3. 奥塔空(オタコン)对照片的评价：**借助第 3 船舱右下方的终端机，奥塔空会对斯内克拍摄的照片作出不同的评价。看到拍摄泳装 MM 海报的照片，他会红着脸说："**こっこれは**……保存**しとこ**……"(中文大意为：这个这个……保存好吧……)；看到拍摄海军司令的个人特写，他会说："君、司令官**のファンなの？**"(中文大意为：你是司令官的 FANS 吗？)

**4. 多米诺骨牌：**TANKER 篇末尾，许多士兵聆听海军司令讲话的场所，如果从背后击打最后排的士兵，那么他倒下的同时也会撞倒其它士兵，好象多米诺骨牌一样。

**5. 刀枪不入如的海军司令：**无论从任何角度、用任何武器攻击海军司令都无效，随后他会立刻判断出斯内克的位置，就算装备隐身迷彩也无济于事。

**6. 穿短裤的士兵：**爆机后接记录再次游戏，听讲演的士兵就变成短裤装了。

## 耐人寻味的 MM 杂志！

游戏中可以找到许多杂志或画册，由于其中刊登了大量 MM 写真，因而倍受瞩目，其作用也别具一格！

**1.MM 杂志的作用：**将其放在有士兵经过的地方，士兵发现后头顶会出现"！"，而后双手撑地，趴在杂志前聚精会神的翻阅！此时你从他身边经过都不会被发现，用心程度可见一斑。

**2. 斯内克发怒：**与斯内克兵合一处后，将杂志放在他前面，他就会说"**ふざけるな**"！(中文大意为：别胡闹！)

**3. 斯内克的讲解：**装备杂志时呼叫斯内克，他会向雷电传授杂志的使用方法。

## BOX 并非普通道具！

**1. 纸箱的出处：**在游戏中会出现多种供主人公隐藏的纸箱，其中一种纸箱上带有"Z.O.E"的标志，其实《Z.O.E》是 KONAMI 在 2000 年推出的 PS2 3D 格斗游戏，当初这款游戏的最大亮点就是附赠《MGS2》的体验版，估计不少玩家就是在那时下定决心购买 MGS2 吧。另外，还有一种纸箱上带有"Mc Farlane Toys"的标记，其实这是负责生产 MGS2 手办模型的公司！！

**2. 作为货物的纸箱：**SHELL.1 的 E 区是货物集配场，其中布满了履带传送装置。这里让雷电爬上房间左下放的传送装置并装备纸箱，就会被传送到其它区域。而且套上不同纸箱，抵达的区域也各不相同。具体如下：BOX1(输送生鲜食品)抵达 C 脚食堂；BOX2(输送电器制品)抵达 B 脚变电室；BOX3(输送日用品)抵达 A 脚**ポンプ**室；BOX4(输送**アクションフィギュア**)抵达 F 脚仓库；BOX5(输送游戏软件)抵达 E 脚集配场 LV5 门内。

**3. 斯内克的建议：**雷电装备纸箱的时候呼叫斯内克，他会送给玩家一些经验之谈。

## 分布在各个区域的储物柜

游戏的各个区域都有储物柜，储物柜不仅可以成为主角的藏身之所、为玩家提供道具，有的还贴有养眼的 MM 海报……

**1. 亲吻海报：**进入贴有 MM 海报的储物柜(门内)，关上门，对准海报按 R1 键主人公热吻海报的声音！注：R1 键可以按住不放！

**2. 破坏储物柜：**遇到某些打不开门的储物柜时，可以拳打或安置 C4 炸弹来破坏。下面要提示的是：在 SHELL.2 B2 电脑室外面的储物柜顶上放有美女 BOOK，击打储物柜子后 BOOK 就会落下来。

## 关于敌方士兵！！

**1. 火箭炮制压：**许多媒体对于铭牌收集方法的介绍都是用手枪正面指着敌人，并上下移动，碰到个别"硬骨头"时还要向他们的手或脚上开一枪才行。其实还有一个更简单、也更硬派的方法，就是用火箭筒对着敌人！根据笔者观察，在面对黑洞洞的流弹发射口时，敌人都会乖乖交出自己的道具。

**2. 显示敌人情报：**用望远镜(或照相机)观察已经将铭牌交给主人公的士兵时按△键，会显示出这个士兵的信息。据说如果碰巧是他的生日的话，雷电还会打趣的说句："Happy Birthday"！

**3. 丧失记忆：**当敌人发现周围有异状时，头顶上会出现"？"，这时用枪击中"？"的话，他会立即解除警备状态。(记忆丧失？)

## 道具的另类用途！

**1. 烟草(CIGS)：**吸烟的时候可以看到红外线陷阱，这是延续前作

## HARD 难度 TANKER 篇与 PLANT 篇铭牌获得地点

| | | | |
|---|---|---|---|
| ~ TANKER 篇 ~ | 020. 机关室 | 007.B 脚变电室 | 028. **シエル**中央栋 1F |
| 000. 航海甲板**ウィング** | 021. 机关室 | 008.BC 连络桥 | 029. **シエル**中央栋 1F |
| 001. 船尾甲板 | 022. 机关室 | 009.C 脚食堂 | 030. **シエル**中央栋 1F |
| 002. 船尾甲板 | 023. 机关室 | 010.C 脚食堂 | 031. **シエル**中央栋 1F |
| 003. 船尾甲板 | 024. 机关室 | 011.CD 连络桥 | 032. **シエル**中央栋 B1 |
| 004. 航海甲板**ウィング** | 025. 第一船舱 | 012.CD 连络桥 | 033. **シエル**中央栋 B1 |
| 005. 船桥三阶居住区 | 026. 第一船舱 | 013.D 脚第一沈殿池 | 034. **シエル**中央栋 B1 |
| 006. 船桥一阶居住区 | 027. 第一船舱 | 014.D 脚第一沈殿池 | 035. **シエル**中央栋 B2 电算室 |
| 007. 船桥二阶居住区 | 028. 第二船舱 | 015.D 脚第一沈殿池 | 036. **シエル**中央栋 B2 电算室 |
| 008. 船桥二阶居住区 | 029. 第二船舱 | 016.DE 连络桥 | 037. **シエル**中央栋 B2 电算室 |
| 009. 船桥一阶**リフレッシユルーム** | 030. 第三船舱 | 017.DE 连络桥 | 038. **シエル**中央栋 B2 电算室 |
| 010. 船桥一阶**リフレッシユルーム** | 031. 第三船舱 | 018.E 脚集配场 | 039.KL 连络桥 |
| 011. 船桥一阶**リフレッシユルーム** | 032. 第三船舱 | 019.E 脚集配场 | 040.L 脚污水处理场 |
| 012. 船桥四阶居住区 | ~ PLANT 篇 ~ | 020.E 脚集配场 | 041.L 脚污水处理场 |
| 013. 船桥四阶居住区 | 000. **アーセナルギア**上行结肠 | 021.E 脚**ヘリボート** | 042. **シエル** 2 中央栋 1F 空气清净室 |
| 014. 船桥四阶居住区 | 001.A 脚屋上 | 022.E 脚**ヘリボート** | 043. **シエル** 2 中央栋 1F 空气清净室 |
| 015. 第二甲板左舷 | 002.A 脚**ポンプ**室 | 023.E 脚**ヘリボート** | 044. **シエル** 2 中央栋 1F 空气清净室 |
| 016. 第二甲板左舷 | 003.A 脚**ポンプ**室 | 024.F 脚仓库 | 045. **シエル** 2 中央栋 1F 空气清净室 |
| 017. 第二甲板左舷 | 004.AB 连络桥 | 025.F 脚仓库 | 046. **シエル** 2 中央栋 1F 空气清净室 |
| 018. 机关室 | 005.AB 连络桥 | 026.F 脚仓库 | 047. **シエル** 2 中央栋 1F 空气清净室 |
| 019. 机关室 | 006.B 脚变电室 | 027.FA 连络桥 | 048.E 脚**ヘリボート** |

的设定。

**2. 冷冻剂(COOLANT SPRAY):** 不用笔者多说，许多玩家可能已经发现了，冷冻剂可以喷醒睡眠状态的敌人。

**3. 火箭筒(NIKITA):** 这种火箭筒拥有超强的物理攻击能力，装备后按○键可以把敌人的盾打得粉碎！

**4. 敌士兵迷彩(B.D.U):** 在雷电身上着火的时候，换上它有立即灭火的奇效。

**5. 纸箱(BOX):** 在 SHELL.1 的货物集配场，利用纸箱可将雷电传送到特定区域，具体方法见上文。

**6. 热能探测器(THERM.G):** 装备后可看清敌人身上是否有铭牌，收集狗牌的过程应善加利用。



## 至于其他方面吗…

**1. 叫醒敌人的方法:** 在雷电收集铭牌的时候，很多玩家都是先用 M9 让敌人入睡，而后站在他前面用冷冻剂(COOLANT SPRAY)将敌人喷醒，其实还有一种不需任何道具就能将敌人弄醒的方法。具体操作如下:在敌人入睡后，在主观视点的状态下，按○键反复击打敌人的头部。注:此方法斯内克使用无效。

**2. 放大 MOVE 画面:** 在 MOVE 画面中按住 R1 键。

**3. 镜头碎了! :** 在主人公使用主观视点，或装备照相机、望远镜等道具时被击毙，会出现镜头被破碎的画面。

**4. 电梯速到法:** 与前作相同的设定，只要连点两次按扭即可。



## 关于游戏的结局!

**1. ↑↑↓↓←→←→×○:** 爆机后，在获得通关密码的时候输入以上“秘技”，斯内克就会怒斥到:“何をしている?”(中文意思为“干嘛呢?”)

**2. 不同的服装:** 结局中雷电的穿着与最终战中的装备是一致的，那么究竟要穿成什么样子与心爱的罗丝见面呢。

**3. 宝贵的特殊道具:** TANKER 篇，将不同难度的狗牌收集到 40 个的时候会得到无限弹药的头带(BANDANA); 达到 80 个可得光学隐身迷彩(STEALTH)。PLANT 篇，将不同难度的狗牌收集到 60 个后可以得到无限弹药假发(SP.WIG); 120 个后可得到光学隐身迷彩; 150 个可得 GRIP 槽不减的假发(SP.WIG B); 200 个可得 O2 槽不减的假发(SP.WIG A)。



## 莱因 BT 玩法揭秘!

**1. 给奥鲁伽(OLGA)打针:** TANKER 篇，将奥鲁伽击倒后，再用 M9 疯狂射击，最后拍照留念……博士奥塔空对此事的评价是“**そなことは**人间**しゃない**!”(中文大意为:这不是人干的事!)

**2. 虐待动物癖:** 得到无限弹药假发后，装备 AK74 对空中的海鸥疯狂扫射，直到天空上没有一只海鸥才罢手，就算大佐和罗丝来电斥责也无所谓。

**3. 攻击斯内克:** 雷电开始拆除炸弹任务后立即去 E 区，看到顶着纸箱子前进的 SNAKE，而后开枪攻击。

**4. 对随地小便者的报复:** 在通往 SHELL.2 的连络桥完成战斗机 BOSS 战后，继续前进会遇到一位正在“小便”的士兵(前提是不被他发现)，如果用冷冻剂(COOLANT SPRAY)喷他的“水柱”，他会大喊敌“攻击**を**受**けた**”!(中文大意为:我受到敌人攻击啦!)

**5. 人质虐待法:** 进入人质关押大厅后，先用 BOOK 将巡逻士兵“搞定”，然后开始用麻醉枪、冷冻剂、拳脚照顾人质们，就算罗丝扬言分手也无所谓。

**6. 兵士虐待法:** 在集狗牌过程中，所有士兵都先将对讲机打坏，而后再打断左臂和右腿，待其逃跑后拳脚相加，直至晕到。

**7. 快乐的人体 C4 爆弹:** 悄悄靠近敌人将 C4 爆弹挂在他后面，得到狗牌后立即启动爆弹……

**8. 艾玛移动加速法:** 除了固定情节外，艾玛都是用麻醉枪打晕后由雷电拖着移动。目的是保护她的双脚。

## VERY HARD 难度 TANKER 篇与 PLANT 篇铭牌获得地点

| | | | |
|---|---|---|---|
| ~TANKER 篇~ | 022. 机关室 | 009.C 脚食堂 | 032. シエル中央栋 1F |
| 000. 航海甲板ウィング | 023. 机关室 | 010.C 脚食堂 | 033. シエル中央栋 1F |
| 001. 船尾甲板 | 024. 机关室 | 011.CD 连络桥 | 034. シエル中央栋 1F |
| 002. 船尾甲板 | 025. 机关室 | 012.CD 连络桥 | 035. シエル中央栋 B1 |
| 003. 船尾甲板 | 026. 第一船舱 | 013.D 脚第一沈殿池 | 036. シエル中央栋 B1 |
| 004. 航海甲板ウィング | 027. 第一船舱 | 014.D 脚第一沈殿池 | 037. シエル中央栋 B1 |
| 005. 船桥三阶居住区 | 028. 第一船舱 | 015.D 脚第一沈殿池 | 038. シエル中央栋 B2 电算室 |
| 006. 船桥一阶居住区 | 029. 第二船舱 | 016.D 脚第一沈殿池 | 039. シエル中央栋 B2 电算室 |
| 007. 船桥二阶居住区 | 030. 第二船舱 | 017.DE 连络桥 | 040. シエル中央栋 B2 电算室 |
| 008. 船桥二阶居住区 | 031. 第三船舱 | 018.DE 连络桥 | 041. シエル中央栋 B2 电算室 |
| 009. 船桥一阶リフレッシユルーム | 032. 第三船舱 | 019.E 脚集配场 | 042.KL 连络桥 |
| 010. 船桥一阶リフレッシユルーム | 033. 第三船舱 | 020.E 脚集配场 | 043.L 脚污水处理场 |
| 011. 船桥一阶リフレッシユルーム | 034. 第三船舱 | 021.E 脚集配场 | 044.L 脚污水处理场 |
| 012. 船桥四阶居住区 | ~PLANT 篇~ | 022.E 脚集配场 | 045. シエル 2 中央栋 1F 空气清净室 |
| 013. 船桥四阶居住区 | 000. アーセナルギア上行结肠 | 023.E 脚ヘリポート | 046. シエル 2 中央栋 1F 空气清净室 |
| 014. 船桥四阶居住区 | 001.A 脚屋上 | 024.E 脚ヘリポート | 047. シエル 2 中央栋 1F 空气清净室 |
| 015. 船桥四阶居住区 | 002.A 脚ポンブ室 | 025.E 脚ヘリポート | 048. シエル 2 中央栋 1F 空气清净室 |
| 016. 第二甲板左舷 | 003.A 脚ポンブ室 | 026.F 脚仓库 | 049. シエル 2 中央栋 1F 空气清净室 |
| 017. 第二甲板左舷 | 004.AB 连络桥 | 027.F 脚仓库 | 050. シエル 2 中央栋 1F 空气清净室 |
| 018. 第二甲板左舷 | 005.AB 连络桥 | 028.F 脚仓库 | 051.E 脚ヘリポート |
| 019. 机关室 | 006.B 脚变电室 | 029.F 脚仓库 | —— |
| 020. 机关室 | 007.B 脚变电室 | 030.FA 连络桥 | —— |
| 021. 机关室 | 008.BC 连络桥 | 031. シエル中央栋 1F | —— |

注 1:击倒 BOSS 后，按□键拖动其身体即可得到铭牌。

注 2:许多敌人在被击毙后就不会再出现，所以切忌随意“屠杀”。

注 3:装备热能探测器(THERM.G)可看清敌人身上是否有铭牌。

注 4:某些特定的士兵要在推进一定情节后才出现。

注 5:EXTREME 难度笔者尚未完成，因此无法公开其铭牌的收集地点，望读者海涵。

文、责编/黑色三联星



# 2001 三大主机劲势分析 七大厂商精粹评说



微软常务董事
大浦博久

想在 2 月 22 日，将日本的街道全都妆点成 Xbox 的颜色

## Xbox 超越最高硬件水准 挑战最强软件极限

**——Xbox 于 11 月 15 日在美国地区推出，在此想请您发表一下心里最直接的感受。**

**大浦：**虽然当时我人在日本忙着自己的工作，但通过电视看到了纽约时代广场的霓红灯全都变成了 Xbox 的模样之后，心中不禁后悔没能亲眼去看一下。相应的，我脑中浮现了 2 月 22 日本土发卖时的各种点子，虽然确切地点尚未决定，但我想大概会选择秋叶原、新宿或者原宿中的一条街道，并设法把日本的街道也染成代表 Xbox 的绿色！

**——从您的角度来看，Xbox 在美国推出时的造势算是成功吗？**

**大浦：**对于 Xbox 来说，突破美国市场障碍是绝对必要的，我可以断定我们在此已获得了成功。虽然在推出之前，美国地区发生了种种意外事件，对于 Xbox 和 NGC 来说，2001 年圣诞商战都存有相当隐患。不过最后影响的结果没那么严重，这是最令人感到放心的。

**——受到美国发售的激励，您认为接下来日本地区推出的动向是否会更热闹呢？**

**大浦：**对于 2 月 22 日的推出，我认为首先一定要将美国地区有多少玩家购买 Xbox 主机、并且将这些玩家在尝试各类型游戏后得到了何种快乐的感觉完整地传达给日本地区的玩家才行。不过因为 12 月 PS2 和 NGC 在市场上销售都很好，所以要趁 1 月市场冷却平稳的时候才缓步扩大 Xbox 的宣传，以求最后在传统被视为是日本市场最冷清的 2 月分，把 Xbox 推向市场。

**——那么大家最关心的价格如何呢？**

**大浦：**关于具体的价格，标准规格已经定为 34800 日元。虽然看起来是现在所有主流机种里最高的，不过因为它的标准配备内包含硬盘，而且性能最强，还"体积最大"，所以总体来看，我认为这个价格还是显得非常物超所值的。

**——当我们玩过"死或生 3"及"HALO"后，发现首批推出的游戏就能达到相当高的水准。而反过来思考，您是否也觉得今后所推出的游戏会面临超越这种高水准门槛的难题呢？**

**大浦：**基于目前游戏制作方法的角度看，或许会让人感受到"应该没有游戏可以超越这种水准"的想法，不过从要运用内置硬盘能将游戏推展到什么境界、或运用宽带网络又能进行怎么样的游戏的角度看，我认为能让游戏进化的要素还有很多空间。不过具体会出现什么样的游戏，连我都不知道。但我深信从现在开始的一年之后，SEGA 铃木裕先生曾经在发表"VR 战士 4"时带给玩家们的那种冲击感将会在 Xbox 上重演。等到那个冲击的时刻，我想大家都会普遍地认为"游戏的扩展性其实还有很大的空间"。

**——除了内置硬盘和宽带网络之外，Xbox 还对应高清晰度电视和 5.1 声道输出等功能，不过在一般家庭中要能够对应这些机能，应该还要等上好一段时间吧？**

**大浦：**宽带在半年前也被大家认为是遥不可及的事情，但现在却以非常惊人的速度普及起来。至于 5.1 声道技术，可以通过 DVD 的协助来普及。当然即使是使用普通的电视及喇叭，也能够充分地享受到 Xbox 游戏的乐趣，只不过当高清晰度电视和 5.1 声道音响系统成为流行标准的时候，Xbox 将可以毫无问题地对应这些高技术标准。

**——这些先进的设计，是为了在对应将来媒体标准时，能够一直保持实用性的领先吧？**

**大浦：**其实能够考虑对应今后渐渐普及的格式，我认为是非常重要的。譬如说 Xbox 在宽带网络上的强化，就使得各开发单位能以大量的资料传输作为前提来创作游戏。要是其他人抱持着可能还有很多人会用普通"猫"的心态，就绝对不可能创造出针对宽带网络、需大容量资料传输的游戏。正因为通过宽带网络的强化，所以某些在 PS2 和 NGC 主机上无法进行的连线游戏，Xbox 就能够实现。至于高画质电视和 5.1 声道音响的部分，也可以用相同的方式来说明。因此想要享受到能够活用高质感技术的游戏乐趣，目前只有 Xbox 主机可以达到。



↑举办 Xbox 首发仪式的纽约时代广场玩具反斗城外部景观。



我们追求的是超越现在的新形态游戏作品

# NGC 帝国再兴看软件 单纯求变是关键

## 宫本茂是如何看待 NGC 及业界现状的？

虽然业界十分注目，但 NGC 在日本并没有什么爆发性进展。算是在预料之中，可却比我个人的期待还低，不过不妨这样想好了——我自己也还没买呢(笑)。2001 年我们推出的游戏，比如探索性的“皮克敏”，未能让广大玩家接受的话，可能主要是我们能力还不够。可是，如果光作一些除了玩过前作的人外不会有人去玩续作的话，整体的玩家数量反而会慢慢减少。就经营来讲，我们没有很成功地营造出声势也是事实。不过，如果想要做出不能遏止的盛况，总靠像续篇那种玩家可以想像得到的作品是绝对不行的，为此我宁愿将成功的可能性放弃。虽然明知道有风险，但为了开发新的市场，就必须做出前所未见的游戏。可是既有像“任天堂明星大乱斗”这种玩家要求很热烈的续篇作品，又有工作人员很想做的 GBA 版“塞尔达”，总放着不做对公司来讲也是不行的。但我自己实在不想失去制作新理念作品的时间，所以最后“阳光玛莉欧”和“萨尔达传说 GC”这些作品，我都直接交给以前一起工作的同事了。我只是在旁插嘴而已。

网络游戏虽然有能让全世界同时进行游戏的魅力，可制作所有人共通的“语言”却是很大的问题。目前制作的所谓网络游戏，只是做出日本国内专用的东西而已。我所向往的是全世界。任天堂要不要尝试再作他论，对我自己来说，现在是没有什么兴趣的。

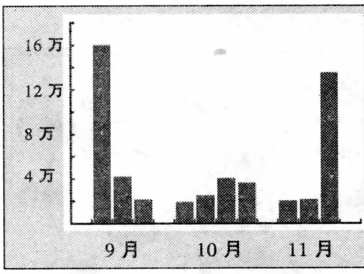
最后再说说任天堂制作游戏的方针。我们并非采取争取市场占有率或性能上的竞争，而是做出金钱无法代替的东西。娱乐世界里，输赢就在创意跟点子。所以，一年后的计划无论如何现在还不能随便宣布。不过，我想做出的并非只是刊登在游戏杂志封面上那种，而是能让报纸用一整个版面来报道。那些能够广为宣传，并让社会大众都知道的作品是最重要的。

（宫本茂）

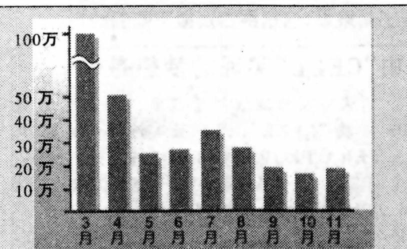


## NGC 和 GBA 在日本市场的普及速度

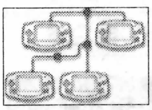
■2001 年 NGC 每月单周销量




■2001 年 GBA 每月销量




通过数据分析，我们可以看到正如宫本茂所说，NGC 日本发售后一直比较安静，跟 GBA 发售八个月在日本国内卖出三百万台以上的普及程度截然相反。销售缓慢的原因，主要还是没有杀手级游戏的缘故。当年 SFC 和 N 64 的发售，都有“马里奥”坐阵。此外，任天堂没有推出吸引低年龄层的好作品也是其中一个因素。

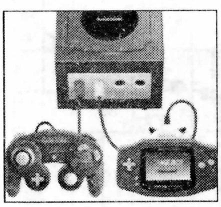


## 不畏风险，不受流行趋势影响 我行我素地挑战新事物的任天堂方针

早在 N 64 时代，任天堂就开始实施卫星传送游戏资料、使用振动包和声音识别等技术的实践，虽然时代在变，但这种求变创新的方针从未改变。现在的重点，是 NGC 可以利用连接线接驳 GBA，形成了绝对独特的“玩法”。

最先用到这种功能的游戏，是去年 12 月 14 日发售的“动物之森 +”。游戏允许玩家从 NGC 软件下载资料到 GBA 上，然后可以自由地和朋友交换数据，这就比 N 64 版的“动物之森”自由活跃了许多。当然，现在除了“动物之森 +”的资料交换，也可以下载用 GBA 主机来玩的小游戏。

为了鼓舞软件开发公司更多地创新活用软硬件扩展能力，任天堂山内社长自行投入 200 亿日元设立了名为“Fund Q”的投资基金，希望能刺激大家勇于开发活用 NGC 及 GBA 连动来玩的软件。



不断提供玩家新鲜的玩法，就可以有机会带来风靡市场的利益增长点。对于任天堂来说，这种经营哲学的精髓就是对将来投资，是任天堂最大的资本。










### ■特殊的卡带使 NGC 和 GBA 连动

在 NGC 版“星之卡比 2”中，可以和带倾斜效果的 GBA 版连接使用，不但 NGC 版也有了倾斜感应，而且在 NGC 上角色掉入洞里后，角色还会移到 GBA 的画面上。

### ■纸做的软件媒体 Card e Reader

是在纸制卡片（Card e）上印刷程序，再用相应装置读入便能交换 GBA 的游戏或资料的读卡机。Card e 的优点是纸质媒体价格便宜，而且可以方便地用杂志或传单配送。

### ■GBA = 卫星数码播放输入器

通过 GBA 附有红外线传送机能的专用卡带，观众可把资料，经卫星系统传递给电视台。日本地区已于 11 月 8 日开始运行，只是现在还处在试用阶段，只能做到加强性遥控器的程度。



PS2 已经非常成熟，PS3 时代即将到来

# PS2 网络未来见真切 技术理念走世界



冈本申一

SCE 股份有限公司常务兼 CTO（最高技术责任者）

负责 PS、PS2 和 PSO 等硬件的开发，并且研究网络连线系统等，统筹 SCE 的技术部门。现在也在进行新世代主机的研究开发。

## PS2 游戏的开发技术已经到达了成熟期

### 技术成熟对应软件的成熟

**——从 PS2 发售到现在经过了 1 年 9 个月，对于现状您有什么见解呢？**

**冈本：**从今年东京电玩秋季展的情况可以看出，现在 PS2 游戏开发方面进行的相当顺利，不只是作品数量，游戏本身质量也很高。想来从 1999 年夏天各开发公司拿到开发工具至今已经 2 年，开发者对 PS2 主机性能已经熟练地掌握，而接下来他们也将会把这份熟练通过游戏来传达给玩家。

从 PS 时代的经验来看，开发者在同主机上推出优秀作品的第 2 或 3 代就是成熟期，PS2 也即将要到达这样阶段，会推出许多令人心动的好作品。2002 年，PS2 上的作品更会以其整体质量的提高展现出与至今作品不同的水准。

### 硬盘威力和网络发展

**——硬盘组件今后会成为 PS2 的关键吗？**

**冈本：**是的，虽然在现阶段使用硬盘，主要是将游戏读取时间缩减，不过这并非是我们的初衷，硬盘为游戏带来的乐趣和作用会在以后 PS2 的网络系统中发挥出来。

**——决定何时正式提供网络连线服务呢？**

**冈本：**现在不到能发表的阶段，史克威尔正进行 PlayOnline 的实验。今后如何让硬盘在游戏网络中发挥特别作用是重点所在。

**——除游戏外有其他内容服务吗？**

**冈本：**打算在实验服务开始后公开。内容提供的要点在于逐步渐进，一开始就大量提供丰富内容并不是件好事。为了让玩家有新鲜感，网络内容服务要像杂志一样不断推出新策划，这是跟游戏很不同的地方。

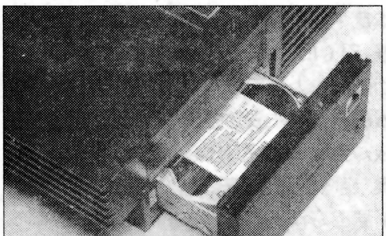
### 新主机理念——“CELL”构想

**——去年贵社曾宣布与东芝和 IBM 共同研究新世代主机上使用的“CELL”处理器，是否能在此解释一下其中的概念呢？**

**冈本：**由于还没到正式发表阶段，只能简单地解释“CELL”为以网络连线为运行前提的处理器。我们的计划是通过“CELL”，使世界各地的电脑结合得像一台电脑。具体点就是每家都设置一台搭载“CELL”的家庭伺服器，通过网络连线来和外部连结，并藉此取得资料与联合运算。

**——CELL 会给家庭娱乐带来巨大变化吧。**

**冈本：**是的，“CELL”不只是对游戏的计划，它会让网络运行得像电视，在 PDA 和手机领域也会发挥作用。对厂商来说，将来如何在新环境下做游戏，将成为新的目标。

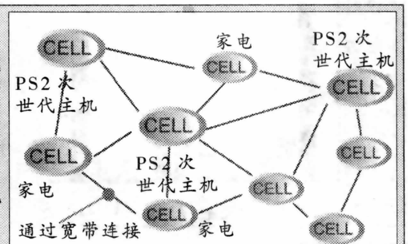


**Q：硬盘是否会作为标准配备和 PS2 主机一起发售呢？**

40G 的 PS2 专用硬盘虽然去年已经发售，但还只是处在实验发售阶段，没有进入普通销售状态。对 SCE 来说，把硬盘作为标准配件最大的难题还是价格。若要实现这个计划，基本条件是从全世界没有硬盘的玩家主机到达 2000 万台的时候为起点，同时还得要配合一定数量使用硬盘的游戏推出才可能实现。

**由“CELL”实现的梦想是……**

从目前所披露的情报看，若让次世代 PS 搭载“CELL”，可以让其演算能力提升至 TERA FLOPS 级（TERA = 1 兆），是原先 PS2 的 EMOTION · ENGINE 共 6.2GIGA（GIGA = 10 亿）FLOPS 的数百倍～数千倍的能力！不但如此，如果真实现通过网络将世界各地的“CELL”运算能力整合在一起，似乎就可以进化成大脑一样的电脑……



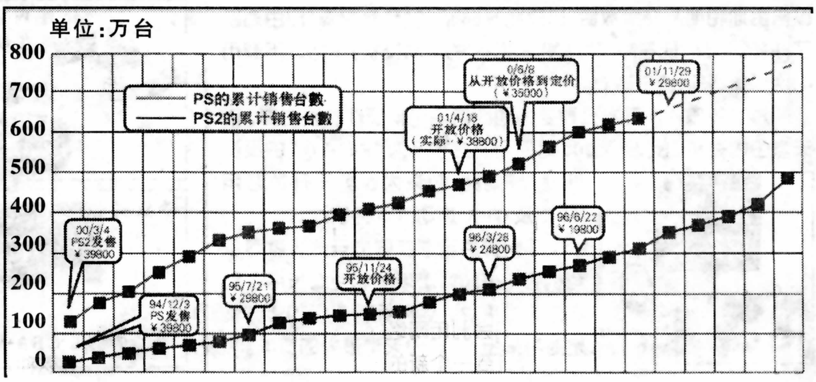

次世代处理器“CELL”概念图

### 降价：2001 年末 PS2 大打商战的重点措施

2001 年 11 月 29 日，PS2 价格降至 29800 日元。在年末商战前降低价格，表示出跟其它主机争夺市场的意味。虽然较 NGC 仍高 4800 日元，但游戏软件种类丰富许多，对不知该买 PS2 还是 NGC 的人来说，魅力会更大些。此外，对 Xbox 在日本发售也有影响，毕竟要附加 HDD、内藏乙太网络的 Xbox，价格已经定为 34800 日元。主机价格下降另一个诱人之处，在于可以让网络实现更轻松到来，玩家从主机上省下的钱可以更多的用于这些方面。对 SCE 来说，这将是新机遇的开始。

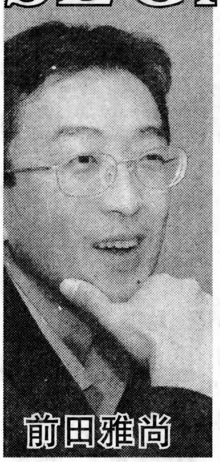
### PS2 价格下降时机与 PS 的比较

价格下降一万日元，PS 用 7 个月，而 PS2 则用了 21 个月。这主要是因为 PS 时期市场上有 SEGA SATURN 在竞争，而 PS2 诞生以来一直没有真正意义的对手，所以不必为了提升竞争力而降低价格。但即使这样，同期 PS2 的销售数量仍是 PS 的 2.2 倍之多。接下来，作为玩家来说，需要等待的就是继续降价，和提供更多网络内容时代的到来！



以下是日本游戏业界7大厂商的代表，畅所欲言地谈论他们心中的2001年

# SEGA


前田雅尚

常务执行委员

兼任商品经理、海外营业、制品管理等各部长的职位，权掌国内外SEGA家用电视游戏的流通。

## 无法束缚主机的自由想像



**——2001年对SEGA是最震荡的一年吧？**

**前田：**虽然退出硬件角逐，并不代表能甩得一干二净，而跨平台制作游戏，也不是说做就做。2001年上半年，如何令其两立是主要课题。可由于有了新的挑战目标，员工的干劲超出预料的大。

**——世嘉第一批PS2游戏为何选择“REZ”和“疯狂出租车”呢？**

**前田：**为了让大家想像SEGA今后发展的观点，于是推出只有SEGA才有的“疯狂出租车”；为了让大家感受到我们的创新性，所以推出了“Rez”。对“Rez”不是很放心，因为那不是一款看上去就能立即让大家体会乐趣的游戏。不过制作它的水口哲野从一开始就信心十足，而且SCE公司也很看重，得到了他们的全力协助。

**——世嘉为其它平台提供的都是翻版的游戏吗？**

**前田：**总是制作既有游戏的续篇不是办法，但像“Rez”这种新作也不是说做就做的。因此我想，目前大概以6～7成为既有游戏，剩下4成左右为原创或是“新轴心游戏”。在我们还是硬件厂商的时候，因为“没有RPG主机就不会大卖”的观念，所以要勉强制作RPG，而自己主机上不充分的类型也需要自己弥补。现就轻松了，可以拿世嘉擅长的类型和游戏来进攻，让我们释放了不少包袱。

**——世嘉是怎么看待网络游戏趋势的呢？**

**前田：**在技术方面，我认为世嘉同其他公司相比要有3年的领先优势。做网络游戏，要做的不仅是游戏本身，包括服务器在内的所有基础环境都要建设，这种事情没亲自做过是绝对不知道的，而我们实际跳下去做，也尝到了苦果。通过大量的实践累积，使我们有了相当大的领先优势。接下来的，就是如何加以活用。还要利用“PSO”带来的机遇，开创更好的局面。

# CAPCOM

## 业绩增长是变化的结果

**——您认为2001年对CAPCOM最重要的是？**

**迁本：**CAPCOM一直处在不断自我变革之中，并不是到去年才做了许多事情，才有了许多改变。拿“魔颤”来讲，原本是要七月上市的，但后来全公司不断收集情报，彻底分析过夏季行销状况之后重新制定了发售日。PS2上的作品，“鬼武者”登上百万金榜，“魔颤”也突破五十万，我认为这都是因为不断根据市场情况改变策略的结果。现在，市场对游戏的要求很严格，以前吃得开的想法，很多现在都已经吃不开了。考虑如何适当地捕捉住事物变得重要，这样的方针也逐渐地在渗透之中。

**——CAPCOM将来会用网络让游戏出现改变吗？**

**迁本：**这还不明确。首先要看游戏制作者能否表现出利用网络后的新玩法，之后还要考虑如何将其转为商业化产品，与利益相结合。基盘环境的问题也是一样，在PS2的宽带对应状况仍不明朗的状况下，“用网络立即改变业界”的想法未免操之过急了些。最近游戏难卖，特别是新游戏很不容易成功，但CAPCOM在过去一年间，以达到百万销售记录的“鬼武者”以及突破60万套的“恶魔猎人”两款新游戏，一口气攀升至大厂的地位。今后这两款游戏，必将与“生化危机”系列等名作一样，成为CAPCOM的招牌作品逐渐成长。

**——贵社还在对网络进行试验性研究吗？**

**迁本：**是的，我们通过在日本代理经典PC网络游戏《恐惧2》的工作，已经积累了不少在线游戏顺畅运行的经验。此外我们也进行了玩家调查，获得了许多市场上的一手情报。事实是，在《CAPCOM VS.SNK2》上，我们已经实现了DC和PS2两个不同平台的相互通讯对战。这是我们的成绩，也是我们继续挑战更多更新目标的基础和起点。与主流观念相反的，是我们没有盲目跟随网络的潮流，而是根据自己的要求来利用网络的优势。


迁本春弘

专务董事

营业最高执行负责人

# SQUARE

## 通过两大主力取回昔日辉煌


和田洋一

董事长、社长兼首席执行官

**——今年SQUARE打算怎么恢复昔日光彩呢？**

**和田：**这并不是完全恢复成以前样子的意思。在游戏领域表现的娱乐方面，我们可以拿出两个招牌主力。其中一个，就是利用“FF”的魅力、由制作者传达感动给玩家的方法。另一个主力就是利用筹备已有一段时间的网络游戏。网络服务的开跑预定在2002年，不过我们觉得最终会是玩家对游戏产生作用。换个说法，就是“主动”与“被动”关系的两个方面，如何使其各自扩展起来，这将会是公司的目标。以往我们一直以RPG形式为主力，今后我们会利用网络的力量，将我们熟悉的RPG魅力提升到一个新的层次。

**——“FF XI”的目标是15万套，同以往系列作的销售成绩相比，有一种少得可怜的印象。**

**和田：**15万只是能让整个商务得以进行的最低底线。把指标放的比较低来估算，是为了在无论发生任何事情的情况下，也能保证我们有财力和能力继续提供服务而提出的。但我绝对不认为这个数字就是所有市场的规模。尽管现在还有很多技术困难需要克服，但我们希望最后能走到百万销售级游戏的地步。我认为，这种新的东西受到“口碑”的影响很大，听实际玩过的朋友说起来，或是看见朋友在玩，自己也会有想玩的欲望。我们期待能以这种方式逐渐扩展开来。

# NAMCO namco

## 2002 年将有一场胜负




执行委员家用
游戏事业本部长



——去年游戏推出数量减少，首先请您谈谈贵公司去年的大致情况。

**原口：**2001 年，可说是新主机的普及期，而游戏销量的确是缩小了。NAMCO 方面，虽然“皇牌空战 4”销售很顺利，不过其余游戏确实感觉受到了普及期的影响。2002 年 Xbox 又将登场，撇开 PS2 不说，主机的普及期仍将延续下去，或许会更严苛也不一定。

——您预料未来的网络游戏将会怎样？

**原口：**首先，我认为单机版与网络游戏之间的界线将会越来越不容易分辨，什么游戏都可以对应网络。话虽如此，网络游戏应该不可能在明年就建立一个新的市场吧。即使单机版游戏加入聊天功能，但想真正到可以下载大容量内容的时代，我想应该会在相当长一段时间后才能蓬勃发展。如果实现的话，各个电视台以及音乐、电影都可以互动联结了。不过，我还是认为这最快也要等上几年。网络游戏以及商务方面，NAMCO 一直都在进行研究。

——现今市场很闭塞，而 NAMCO 对于今后游戏的制作态度是？

**原口：**NAMCO 制作游戏的特长，就是有强烈的独创性，而且我们会把类似开拓者的精神不断传承下去。今后与其着力制作漂亮的 CG，不如将重点放在企画与趣味上。此外，外雇人员的门槛限制将会放宽。例如 NAMCO 的程序设计师，可以和 A 公司的企画、B 公司的绘图人员组成一个开发小组来制作游戏。

# KOEI koei

## 变革的肇因是 PS2




董事长兼社长



——大家一致认为，KOEI 的形象藉由 PS2 改变了。

**小松：**PS2 的登场，给了我们顾及游离玩家来开发游戏的契机。提供娱乐性高，能被市场广为接受的游戏，应该就是让人觉得 KOEI 的印象变了的要因吧。

——为什么会去顾虑到游离玩家呢？

**小松：**PS2 主机性能的提升就是最大的原因。像“信长的野望”、“三国志”等以往我们在 PC 上擅长的历史 SLG，由于要处理许多内部资料，因此程序非常庞大，以前要移植到家用游戏主机上必须切除很多内容。但 PS2 的登场使得由图像及效果造成的“魅力”演出可能加入其中。如此一来，我们开始思索如何运用主机的强大性能实现火暴的效果。从那时起，我们就萌生了要制作高娱乐游戏的意识。

——贵公司所谓的跨平台战略，具体的情形是怎样呢？

**小松：**基本上采取配合各主机的年龄层投入不同的游戏形式。我认为，Xbox 与 PS2 的玩家层面没有太大的不同，不过 NGC 方面就有些差异了。比如就算将“信长的野望”出在 NGC 上，像对 PS2 或 Xbox 玩家那样要求，就现在来说还不可能。此外，我们也注意到低年龄层，打算进入 GBA，提供将系统改成较容易理解的作品。已经发售的“信长的野望 A”就是这样。另外，我们也不会放弃在 PC 上的优势，“信长的野望”和“三国志”系列将会继续发扬光大。

# ENIX

## 灵活地捕捉时代态势信息的方针不变




董事长、社长兼最高执行负责人

——今年有预定推出 NGC 及 Xbox 版游戏吗？

**本多：**Xbox 方面还没有具体计划，NGC 方面提出了几个企画，正处于检讨阶段。要在哪个平台上做游戏，我想只要有可以接受的市场，就会尽可能的尊重游戏制作者的意向来作决定。

——DQ 系列仍要投入普及量最大的游戏平台吗？

**本多：**原本是想要尽量出在能让最多人享受乐趣的游戏平台上面，而现在反倒是处于思考作出怎样的“勇者斗恶龙”才能让大家玩得开心的时期。所以，游戏平台如何，还没有考虑那么多。我想有很多人期待着这款游戏，因此堀井先生和我也想让它成为超越大家期待的作品。

——将来 DQ 有没有网络化的可能？

**本多：**“勇者斗恶龙”是优先考虑玩家享受乐趣的游戏，所以不会单纯网络化，或许必须等到网络化后确实有比以往更大乐趣的时候，才会移往网络。

——今后贵公司会考虑哪方面的游戏制作？

**本多：**不沿袭既有内容，依靠有相当经验的游戏制作者，做出新的东西。ENIX 始终坚持站在玩家立场，做出适合玩家们的游戏。

# BANDAI

## 把市场推向更广阔的层面是关键




游戏事业部总经理

——今年万岱的成绩和收获如何呢？

**鹈之泽：**角色游戏很畅销，像 PS 上的“海贼王”。除了“高达”类的游戏，我们游戏的主要目标都是放在小学生到高中生这个阶段的消费群。此外，我们也在 PS2 上活用其象征性的 DVD 机能方面，逐渐作出只有 BANDAI 才能制作的，像是结合“动画与游戏”形式的游戏。

——是玩家始终都对新主机抱很高期望吗？

**鹈之泽：**虽然其他公司的软件开发几乎都转到 PS2 上了，但我觉得不做 PS 实在可惜。这就是所谓的操之过急，网络也是如此。我认为现在网络游戏中聊天比游戏本身有趣的成分仍然居多。的确，将来使用网络有附加价值会成为常识，但家用游戏机上真正的网络游戏还未推出。

从多角度分析2001年圣诞商战的情况，看看谁是这一传统销售旺季的最大赢家！

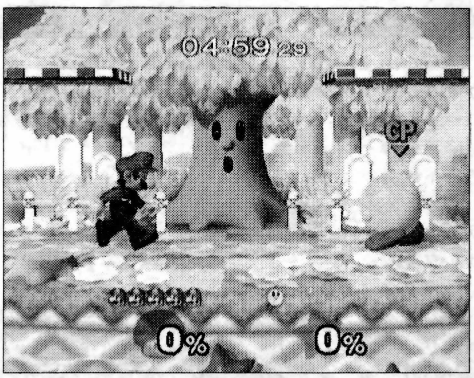
# 圣诞的硝烟：任天堂吹响反攻号角

无论欧美还是日本，圣诞节是一年一度最佳的商品倾销时机。对于TV游戏业而言更属于举足轻重的战略重点，每年大约有五分之一软、硬件的销售是通过短短一周时间完成的。历史上有着数次通过圣诞商战一举扭转局面的经典事例，1993年北美圣诞商战SFC一举击败了MD从此占据了市场主导地位、1997年PS在美国连续10个月被N64完全压制后，在当年的圣诞商战中力拼全胜再度成为主流、1998年世嘉末代主机DC在年末商战中失利从此一蹶不振……那么，在2001年的圣诞商战中谁是真正的赢家呢？



文/darkbaby

在日本任天堂已经连续四年夺取了圣诞商战的胜利。有所不同的是，前三年都是依仗着GB这个小玩意儿，今年却是新主机NGC和GBA双剑合璧一举压倒了不可一世的索尼PS 2(硬件销售占据了合计65%以上份额；其中GBA27.1万台占33.6%、NGC22.9万台占28.4%，软件销售方面已经连续三年在圣诞商战中稳居前三名)。可以这么说：自从超人气大作《任天堂全明星大乱斗DX》发售以后任天堂NGC一举扭转了被动的局面，已经在市场上站稳了脚跟。




→伴随『大乱斗』的发售，任天堂软硬件销售全线飘红，在日本本土和北美都取得了骄人的成绩。任天堂的底力令人敬佩。

圣诞战略是任天堂屡试不爽的既定方针。由于在软件的数量上远不如竞争对手，所以任天堂采取了集中一点进行重点突破的方法并取得良好效果。1998年11月末，GBC和N64超大作《撒尔达传说64·时之笛》的联袂发进使得任天堂在失意两载后又成为了圣诞的主宰；1999年同期，《口袋妖怪金银》让GB在短短两周内销售110万台而再次力压群芳；2000年《口袋妖怪水晶》、《游戏王4》更使得王者PS 2英雄气短……

商场如战场，老谋深算的任天堂深谙经营中的兵法之道。在众寡不敌的情况下采取了“避实就虚”的战术，把手中有限的王牌集中起来实施连动攻击，凭借圣诞节的旺盛购买力最大限度促进产品的推广。主要竞争对手索尼PS 2虽然拥有着远比NGC可观的强力软件群，但从平衡第三方利益角度来看不可能把大量游戏集中在一个时间段内发售，这样可能会产生严重的排挤现象，1999年圣诞节前后《龙骑士传说》、《北欧女神》等十几款大作簇拥在10天内推出造成互相消耗的状况最终导致一些有百万级实力的软件都不如预期，所以即便是大作如云也无法在短期内发挥其绝对优势。至于在对第三方和产品的调控手段方面SCE也远不如任天堂，1995年SFC最后一轮软件攻势堪称气势如虹、层次分明，丝毫没有给对手可乘之机。反观去年下半年NGC凭借自社的四款游戏就轻易的突围而出实在难以想象——如果SCE能够把《MGS 2》、《多罗的假日》放到圣诞节推出可能局面会完全不同。

任天堂在每年圣诞节准备了什么东西呢？除了《口袋妖怪》系列以外，任天堂还连续三年推出了杂锦游戏小品《马里奥聚会》，今年的《任天堂全明星大乱斗DX》、《动物森林+》也同样属于那种轻松愉快、适合家庭和朋友间团聚时娱乐的游戏。在一年中难得的佳节中这种充满温馨气氛的游戏没有理由不受到消费者的追捧。而反观PS 2把受众面相对狭窄的《心跳回忆3》作为圣诞主打其失策显而易见！PS 2软件中意外销售顺利的反而是HUDSON的桌面游戏《桃太郎电铁·九州行》(注：《马里奥聚会》系列就是由HUDSON协助任天堂开发的)，这个事先不受关注的游戏将是该商历经四年沉沦以来第一款销量突破五十万的游戏。

对目前的形势任天堂显然是有充分预见。在9月14日NGC首发不利后厂商对年内硬件出荷情况做了如下调整：10月出荷10万台、11月出荷20万台、12月则一下子出荷60万台。当时不少市场分析家对任天堂的自信感到忧虑，但最终市场波动的轨迹和厂商预测完全吻合。NGC在圣诞的骄人战绩从表面看是依赖《任天堂全明星大乱斗DX》的猛威所致，实际上这是大环境造成的必然结果：9·11事件和经济的持续低迷使得大多数人冀望某种心灵慰籍，那些可爱的游戏理所当然获得了青睐。而NGC和GBA的价格定位也比竞争对手更有吸引力。

当然一时一地的胜利不能完全说明问题。1998年圣诞，任天堂N64孤军奋战也曾一度超越PS，但很快就因后续软件不足再告败北。当时宫本茂曾感叹说：“如果能得到第三方的支持使软件及时补充，情况可能会完全两样！”但相信这次任天堂将不会让历史重演，此后世嘉的《PSO》、From software的《RUNE》、CAPCOM的《生化危机》等有力软件的逐步投入将为NGC的普及打开新局面。对于即将在1月11日召开日本盛大发表会的Xbox来说前途则将更为艰险，有着PS 2、NGC的前后夹击意欲在日本顺利登陆谈何容易。相信在NGC顺利达成百万台后许多第三方会进一步调整支持力度，事态正逐步向任天堂期望的方向演化。

NAMCO常务董事原口洋一在接受《电击》采访时做了如下发言：“任天堂GameCube的现状完全在我们的预估之中，明年《生化危机》、《马里奥》、《撒尔达》等超大作先后推出将使主机更充满魅力！我们相信2002年的圣诞节将是最后看到胜负的时候……NAMCO是不会作壁上观的。”可以想象，来年的圣诞商战将更充满了火药味，孰胜孰负将奠定TV游戏业的最终格局！

余话：在近三年中，任天堂居然有31.2%的销售额是在圣诞商战期间达成的。综上所述圣诞商战对于游戏业界的重要性可见一斑，原口洋一所称：“2002年的圣诞节将是最终决定胜负的时刻”丝毫没有夸张，索尼PS 2如果取胜则天下底定、而NGC、Xbox若想有所作为必需力拔头筹！

# 《拳皇 2001》全 40 角色指令表公开

●韩国 EOLITH 有限公司 ●SNK
●MVS 基板 ●FTG ●2001 年 11 月上市

### 良

| | |
|---|---|
| 虎煌拳 | ↓↘→ + A |
| 虎炮 | →↓↘ + AorC |
| 飞燕疾风脚 | →↘↓↙← + BorD |
| 击烈拳 | →←→ + AorC |
| 虎炮疾风拳 | ↓↙← + AorC |
| 猛虎 雷神刹 | ↓↘→ + BorD |
| 霸王翔吼拳 | →←↙↓↘→ + AorC |
| 天地霸煌拳 | ↓↘→ × 2 + AorC |
| 龙虎乱舞 | ↓↘→↘↓↙← + A |
| 龙虎乱舞 | (间)↓↘→ + C・A |

### 罗伯特

| | |
|---|---|
| 龙击拳 | ↓↘→ + AorC |
| 飞燕旋风脚 | ↙→ + BorD |
| 极限流连舞脚 | (间)→↘↓↙← + BorD |
| 龙牙 | →↓↘ + AorC |
| 幻影脚 | →←→ + BorD |
| 霸王翔吼拳 | →←↙↓↘→ + AorC |
| 龙虎乱舞 | ↓↘→↘↓↙← + AorC |
| 背牙龙 | ↓↘→ × 2 + AorC |
| 龙虎乱舞 | ↓↘→↘↓↙← + AC |

### 坂崎琢磨

| | |
|---|---|
| 虎煌拳 | ↓↘→ + AorC |
| 飞燕疾风脚 | ↙ため(蓄)→ + BorD |
| 翔乱脚 | →↘↓↙← + BorD |
| 猛虎 无赖岩 | ↓↙← + AorC |
| 斩烈拳 | →←→ + AorC |
| 龙虎乱舞 | ↓↘→↘↓↙← + AorC |
| 真・鬼神击 | (间)↓↘→ × 2 + AorC |
| 霸王至高拳 | →←↙↓↘→ + AorC |
| 龙虎乱舞 | ↓↘→↘↓↙← + AC |

### 坂崎尤莉

| | |
|---|---|
| 虎煌拳(霸王翔吼拳) | ↓↘→ + AorC(按住则霸王翔吼拳) |
| 雷煌拳 | ↓↘→ + BorD |
| 飞燕疾风拳 | ↓↙← + AorC |
| 飞燕旋风脚 | ↓↙← + BorD |
| 百烈ぴんた | →↘↓↙←→ + BorD |
| 空牙 | →↓↘ + AorC |
| 里空牙 | 强空牙中→↓↘ + AorC |
| 飞燕凤凰脚 | ↓↘→↘↓↙← + BorD |
| 芯!ちょラアッパー | ↓↘→ × 2 + BorD |
| 飞燕凤凰脚 | ↓↘→↘↓↙← + BD |
| ユリちょラ燕舞 | A・A・→・B・C |

### 莉昂娜

| | |
|---|---|
| ムーンスラッシャー | ↓ため↑ + AorC |
| ボルテックランチヤー | ←ため→ + AorC |
| X キャリバー | (空中)↓↙← + AorC |
| グランドセイバー | ←ため→ + BorD |
| グライディングバスター | 强グランドセイバー中→ + D |
| イセリング爆弾・1 | ↓↙← + BorD |
| イセリング爆弾・2 | ←↓↙ + BorD |
| ハートアタック | |
| V スラッシャー | (空中)↓↘→↘↓↙← + AorC |
| リボルスパーク | ↓↙←↙↓↘→ + BorD |
| グレイトフルデッド | ↓↘→ × 2 + AorC |
| V スラッシャー | (空中)↓↘→↘↓↙← + AC |

### 拉尔夫

| | |
|---|---|
| ガトリングアタック | ←ため→ + AorC |
| スーパーアルゼンチンバックブリーカー | (间)←↙↓↘→ + BorD |
| 急降下爆弾パンチ・地上 | ↓ため↑ + AorC |
| 急降下爆弾パンチ・空中 | 空中↓↘→ + AorC |
| バルカンパンチ | →↓↘ + AorC |
| ラルフタックル | →↘↓↙← + D |
| ラルフキック | →↘↓↙← + B |
| ギヤラクティカファントム | ↓↘→ × 2 + AorC |
| バリバリバルカンパンチ | ↓↘→↘↓↙← + AorC |
| 马乘りバルカンパンチ | ↓↙←↙↓↘→ + BorD |
| バリバリバルカンパンチ | ↓↘→↘↓↙← + AC |

### 克拉克

| | |
|---|---|
| ガトリングアタック | ←ため→ + AorC |
| スーパーアルゼンチンバックブリーカー | (间)←↙↓↘→ + BorD |
| ナパームストレッチ | →↓↘ + AorC |
| マウントタックル① | ←↙↓↘→ + AorC |
| クラークリフト | ①中↓↓ + A |
| ローリングクレイドル | ①中↓↓ + BorD |
| スーパーリフト(D.D.T) | ①中↓↓ + C |
| フランケンシュタイナー | (间)→↓↘ + BorD |
| フラッシングエルボー | 必杀投げ后↓↘→ + AorC |
| ウルトラアゼンチンバックブリーカー | (间)→↘↓↙← × 2 + AorC |
| ラーニングスリー | ←↙↓↘→ × 2 + BorD |
| ウルトラアルゼンチンバックブリーカー | (间)→↘↓↙← × 2 + AC |

此颜色带内的招式为超杀

此颜色带内的招式为 MAX 版超杀

(空中):空中可用
(间):投掷场合

## 哈迪兰

| | |
|---|---|
| クロスカッター | ↓↘→+AorC |
| ムーンスラッシャー | →↓↘+AorC |
| ネックローリング | →↓↘+BorD |
| ストームブリンガー | (间)→↘↓↙←+AorC |
| キリングブリンガー | →↘↓↙←+BorD |
| ファイナルブリンガー | ↓↘→×2+AorC |
| ハイデルンエンド | ↓↙←↙↓↘→+BorD |
| ファイナルブリンガー | ↓↘→×2+AC |
| ハイデルンエンド | ↓↙←↙↓↘→+BD |

## 京

| | |
|---|---|
| ベノムストライク | ↓↘→+B |
| ダブルストライク | ↓↘→+D |
| トラップショット | →↓↘+BorD |
| ミラージュキック | →↘↓↙←+AorC |
| トルネードキック95 | →↘↓↙←+BorD |
| ミラージュダンス | (间)←↙↓↘→+AorC |
| イリュージョンダンス | ↓↘→↘↓↙←+BorD |
| サプライズローズ | ←→↘↓+BorD |
| イリュージョンダンス | ↓↘→↘↓↙←+BD |

## 舞

| | |
|---|---|
| 龙炎舞 | ↓↙←+AorC |
| 小夜千鸟 | ↓↙←+BorD |
| 花蝶扇 | ↓↘→+AorC |
| 必杀忍蜂 | ←↙↓↘→+BorD |
| ムササビの舞・地上① | ↓ため↑+AorC |
| ムササビの舞・空中 | 空中↓↙←+AorC |
| | ①中↓↙←+AorC |
| 浮羽 | ①中 空中↓+BorD |
| 山樱桃 | ①中 空中↓+AorC |
| 桃花岛つふて | ①中(间)↓+D |
| 花岚 | ↓↘→×2+AorC |
| 凤凰の舞 | ↓↙←×2+AorC |
| 超必杀忍蜂 | ↓↙←↙↓↘→+BorD |
| 超必杀忍蜂 | ↓↙←↙↓↘→+BD |

## 四条雏子

| | |
|---|---|
| がぶり寄り① | (间)→↘↓↙←→+AorC |
| けたぐり | ①中←↙↓+BorD |
| はたきこみ | ①中→↘↓+AorC |
| 突き出し | AorC 连打 |
| 小手投げ | (间)←↙↓↘→+BorD |
| 突き落とし | ↓↙←+AorC |
| 寄り切り | (间)→↓↘+BorD |
| 挂け投げ | (间)→↘↓↙←→+BorD |
| 合掌ひれり | ←↙↓↘→×2+BorD |
| 大一番 | ↓↘→×2+AorC |
| 合掌ひれり | ←↓↘→×2+BD |

## 香绯

| | |
|---|---|
| 天崩山 | →↓↘+BorD |
| 那梦波 | ↓↘→+AorC |
| 闪里肘皇① | ↓↘→+B |
| 贯空 | ①ビット(HIT)时↓↘→+B |
| 闪里肘皇・心碎波 | ↓↘→+D |
| 咏酒(对・空中攻击) | ↑+いずわのホタン(此处未明) |
| 咏酒(对・立ち攻击) | →+いずわのホタン |
| 咏酒(对・蹲攻击) | ↓+いずわのホタン |
| 万泊后宴② | (间)→↘↓↙←→+AorC |
| 衡气守炮 | ②中↓↙←+AorC |
| 大铁神 | ↓↘→↘↓↙←+BorD |
| 真心牙 | (间)→↘↓↙←×2+BorD |
| 超白龙 | 以AC同按来发动,←↘+C・←+C |
| 大铁神 | ↓↘→↘↓↙←+BD |
| 真心牙 | (间)→↘↓↙←×2+BD |

## 雅典娜

| | |
|---|---|
| サイコボールアタック | ↓↙←+AorC |
| サイコソード | (空中)→↓↘+AorC |
| サイコリフレクター | ↓↙←+B |
| レサイコリフレクター | ↓↙←+D |
| サイキックテレポート | ↓↘→+BorD |
| フェニックスアロー | 空中↓↙←+BorD |
| シヤイニングクリスタルビット① | (空中)→↘↓↙←×2+AorC |
| クリスタルシュート | (空中)①中↓↙←+AorC |
| フェニックスファングアロー | (空中)↓↘→×2+BorD |
| シャイニングクリスタルビット② | (空中)→↘↓↙←×2+AC |
| クリスタルシュート | (空中)②中↓↙←+AorC |
| サィキック9・ファイヤーソード | →↘↓↙→←+ACで始动后,A・B・C・A・B・C・D・→↘↓↙←+BorD |

## 椎

| | |
|---|---|
| 超球弹 | ↓↙←+AorC |
| 龙连牙地龙 | ←↙↓↘→+A |
| 龙连牙天龙 | ←↙↓↘→+C |
| 龙爪击 | 空中↓↙←+AorC |
| 龙颚碎 | ←↓↙+BorD |
| 穿弓腿 | ↓↘→+BorD |
| 神龙凄煌裂脚 | ↓↘→↘↓↙←+B |
| 神龙天舞脚 | ↓↘→↘↓↙←+D |
| 仙气发剄 | (间)↓↘→×2+AC |

## 镇元斋

| | |
|---|---|
| 瓢箪击 | ↓↙←+AorC |
| 望月醉① | ↓↓+BorD |
| 龙蛇反棚 | ①中↑+B |
| 鲤鱼反棚 | ①中↑+D |
| 醉杯靠② | ↑↘→+AorC |
| 回转的空突拳 | ②后←↙↓↘→+BorD |
| 柳磷蓬莱 | ②后→↓↘+BorD |
| 喷炎口 | ②后↓↘→+AorC |
| 轰炎招来・改 | ②后→↓↘+AorC |
| 轰栏炎炮 | ↓↘→×2+AorC |
| 轰炎招来 | ↓↘→↘↓↙←+AorC |
| 轰棚炎炮 | ↓↘→×2+AC |

## 包

| | |
|---|---|
| サイコボールアタック | ↓↙←+A |
| サイコボールクラッシユ(1) | (空中)↓↙←+AorC |
| 招2 | (空中)↓↘→+BorD |
| 招3 | ↓↙←+AorC |
| 招4 | ↓↘→+C |
| 招5 | ↓↙←+BorD |
| 招6 | ↓↘→+BorD |
| サイコボールクラッシユSP | ↓↙←×2+BorD |
| サイコ・ボールアタックⅢ | →←↙↓↘→+AC |

## 金家藩

| | |
|---|---|
| 飞翔脚 | (空中)↓↘→+BorD |
| 霸气脚 | ↓↓+BorD |
| ダブルデチヤギ | 弱霸气脚中→↓↘+BorD |
| 半月斩 | ↓↙←+BorD |
| 飞燕斩 | ↓ため↑+BorD |
| 追加攻击 | 强飞燕斩中↓+D |
| 凤凰脚 | (空中)↓↙←↙→+BorD |
| 凤凰天舞脚 | (空中)↓↘→×2+BorD |
| 凤凰飞天脚 | ↓↘→×2+BorD |
| 凤凰脚 | (空中)↓↙←↙→+BD |

**陈可汗**

| | |
|---|---|
| 铁球大回转 | →↓↘+AorC |
| 铁球粉碎击 | ↓↙←+AorC |
| 铁球太鼓打ち | ←↙↓↘→+BorD |
| 大破坏投げ | (间)→↘↓↙←→+AorC |
| 铁球大暴走 | ↓↘→↘↓↙←+AorC |
| 铁球大压杀 | ↓↘→×2+AorC |
| 铁球大压杀 | ↓↘→×2+AC |

**蔡宝健**

| | |
|---|---|
| 龟卷疾风斩 | ↓ため↑+AorC |
| 飞翔空裂斩 | ↓ため↑+BorD |
| 旋风飞猿刺突 | ←ため→+AorC |
| 飞翔脚 | (空中)↓↘→+BorD |
| 悲猿忏 | →↓↘+BorD |
| 回转飞猿斩① | ↓↙←+AorC |
| 奇袭飞猿突き | ①中 AorC |
| 真!超绝龟卷真空斩 | →↘↓↙←×2+AorC |
| 斩!猿月轮 | ←↙↓↘→×2+AorC |
| 凤凰脚 | ↓↘→↘↓↙←+BD |

**メイ・リー(ヒーロー)**

| | |
|---|---|
| 构え变更(ヒーロー) | ABC同时押し |
| 三连脚:回し蹴り① | ↓↘→+BorD |
| かかと落とし② | →↓↘+B |
| 下段蹴り② | →↓↘+D |
| 后う回し蹴り・ノーマル③ | ①or②后→↘↓↙←+B |
| 后う回し蹴り・变身③ | ①or②后→↘↓↙←+D |
| 三连脚の连携 | ①→②→③<br>①→③→②<br>②→①→③<br>②→③→① |
| 我打反袭 | →↘↓↙←+BorD |
| 流月临脚 | ↓↘→×2+BorD |
| 神兽脚 | ↓↙←×2+BorD |

**メイ・リー(スタンダード)**

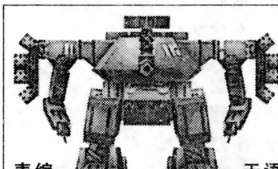
| | |
|---|---|
| 构え变更(スタンダード) | ABC同时押し |
| フルスイングチョップ | ↓↘→+AorC |
| メイリー　チョ～ップ! | ↓↙←+AorC |
| メイリ　キーック! | (空中)↓↘→+BorD |
| メイリーブレイク | →↘↓↙←→+AorC |
| メイリー　ダイナミック! | (空中)↓↘→×2+AorC |
| メイジエンド | ↓↘→×2+AC |

## KOF2001新增NESUTSU队,真相不明

**クーラ・ダイアモンド**

| | |
|---|---|
| DIAMOND BLAZE | ↓↘→+AorC |
| クロウバイツ | →↓↘+AorC |
| カウンターツエル | ↓↙←+AorC |
| レイ・スピン | ↓↙←+BorD |
| スタンド | 弱or强レイ・スピン后(ヒットorガード)后→+B |
| シット | 弱or强レイ・スピン后(HIT or GUARD)后→+D |
| ダイアモンドエッジ | ↓↘→×2+AorC |
| ダイアモンドエッジ | ↓↘→×2+AC |
| フリーブエクスキュージョン | →↘↓↙←×2+AC |

新增的队伍中还有三个角色，其中一名女角色有CHAIN技，技表很长，下期再登。



责编　天语

## 关于Aero Dancing的网络对战问题

天师兄弟:你好!

……

玩这个游戏只需要把主机Sign up(注册)一下就成，除了上网所交的网费和电话费，不另收费，很是优惠，白天服务器里没人(人很少)，晚上最多时有三百多人，进服务器都很慢，相信里边应该有我们中国同胞，但从名字看不出来呀，所以我经常带着“国旗”的纹章出战，以便玩家(同胞)识别。(现在很少用了，老是输的话，给中国人丢脸)

9月9日此游戏有一个EVENT，http: www.cric.co.jp/event“空战大赛”，我一定参加，争取夺个好成绩回来。(好希望天师也能参与一下……)

因为用DP3看中文的网页显示的多为乱码，所以我的几个网友一直在制作和寻找用DC也能看的网页，其中jeffma为此十分用心，希望天师兄弟用杂志的“上下沿”宣传一下。http:// DCONLINE.yeah.net是个对DC玩家和DC上网的玩家十分有用的小网站。

最后:

能收到天师兄弟的来信，十分激动。乱七八糟(实话)写了一堆，希望天师兄弟能够看的过去，对于无法上传“梦美”纪录深表遗憾。(天语快了)

真的，天师兄弟，客观一点吧!DC太棒了!!莎木2发售日近在咫尺，望天师兄弟不负众读者所期待，写出“天”式风格的莎木2攻略。

读者:penpen

2001年8月30日

天语:玩游戏不玩销量。更不玩主机销量。我们都高看DC一眼，独不缺“客观”二字。

## 以后终于可以开始讨论耐玩度设计啦!

●GB玛莉医生。形成“连消”后会有动听效果音，您听到过么?——连消两个?三个!?但您连消四层试试，我保证您听过之后终生难忘。“连消”便是耐玩度的表现。

●梦美。内含RAC游戏究极驾驶技巧。DC版隐藏车多，当你逐步驾驭火箭时，应该能获得别人永远无法体会到的美妙感觉。

●GGB。得到13式之后，打停。GA苦心将元祖机体拿出来使用，为的就是让受尽折磨的玩家获得“解放”级的自由感——13式作战时，装甲常被打得掉下碎片来(泣)——它不能跳跃，亦没有DASH，只有一门破极的MG(比MG1还破)……绝望之际，天语惊喜地发现13式之“双四联”KEM(运动能量弹)可对大象“一击必”——虽然大象对13式更是“半击必”，但我们却可以为13式加装外挂轮，加装F版装甲/F版攻击，以至气化爆弹——在最酷的第4、第6两关中重新体验“硬派”，是GA对GGB上级者的要求。

●街机METAL SLUG系列，隐藏无数老兵和趣味隐藏物件，实为典型的增加耐玩度的设定。

●GBA玛莉。1代有找蛋，2代更是强极至96个表里关——关关精彩，ACT中融入解谜，这不是耐玩却是什么?

●VF4。每个人有N套行头。在游戏版面里竟有ITEM发射装置，日本玩家都舍得花钱买专用VF.NET卡，人手N张。五万人打榜。

●1945。吃金块、引火车……非要最后见“终”不可!!

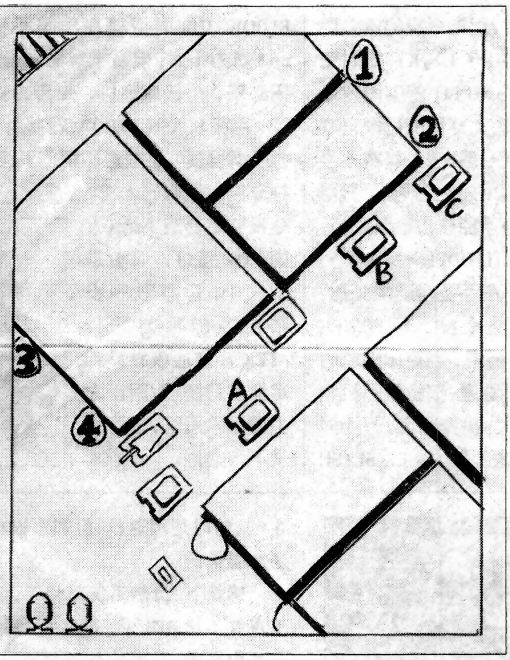
●DQ……塞尔达……街霸12人……其乐趣又何在?

**类似问题的答案尽在名越制作人的访谈中**

## 名越武艺贴

心急的玩家可到AV官方站先睹为快。也可关注本刊的系列连载。天语曾经提过，名越在日本《游戏批评》上的连载是极受好评的。其最新的第十二贴恰为“难度与乐趣”。我们会从第一贴起开始研究。名越稔洋是一代名制作人，是专业中的专业。其对游戏本质理解之深刻，令人击节。名越先生拥有丰富的游戏制作经验以及雄厚的理论基础，他的行文思路明确，条理清晰，旁征博引，论据充足。在他的帮助下，一切迷惑我们的问题都会迎刃而解……

# 1945 火车引法




附引隐藏火车法：

如附图所示，图中的 A、B、C 为敌坦克，只有这三辆坦克可以打死。画面上其余任何地面可移动的物体均不可破坏，然后将飞机在画面上的 1、2、3、4 四棵树上重合。若第 1 关是火车这关，就在满足前面的条件下来到 1 这颗树上方，始终与其保持重合，直到听见“轰隆隆”的火车声，看到从画面左端的斜火车道出现一辆较宽的火车，方可移动。若第 2 关是火车这关，就在满足条件的情况下来到 2 这颗树上方与其重合……，以此类推第 3 关，第 4 关。个人经验：A、B、C 三辆坦克也可以不打，前两关引火车事不大，若 3、4 关引火车，这三辆坦克发出的子弹很碍事，导致不好引火车。建议将 B、C 两辆坦克打爆，A 不打爆是因为容易误伤后面的不会发子弹的小坦克。另外，火车头不要太快打爆，否则，后边两节车厢就出不来了，白损失 2 万多分。

以上难免有疏漏不足之处，还望全国玩家指教，在此不胜感激。

天师可将图片画面另行处理一下。

## 1945 挣分之我见

我打通 1945 2 周目是在今年二月底，至今为止九个月间，我将此机二周目翻版已不下百余回，正因为看了 12 月的杂志上李玩友的一篇《我与 1945 的故事》，才产生了写篇文章给 1945 忠实的爱好者的念头。

1945 最吸引人的地方，莫过于出色的手感及挣分的快感。但要想开出高分，有些地方还须多研究一下，多练习一下方可掌握既不死人又打小飞机带吃 2000 分。目前我打 1945 最高分为：1896500，用的是 BF－109。有几币虽是 184 万多，但最后两个 BOSS 均未打死，若可翻二周目，则必上 190 万。

一周目的分数高低直接影响总分数，所以能在一周目打出 100 万左右，二周目又没什么失误而翻版，分数应在 180 多万左右，一周目前四关若引出火车，小飞机打得还算多的话，分数应不低于 52 万，第五关 BOSS 前送 B 处比较难打，若前四关不死人，此处一般要丢一 B，本关运气好的话小飞机会出很多，过关后总分可在 68 至 71 万之间（本人最高 713300）。第六关关底 BOSS 肩膀处放出的轮状物体分值较高，一个 100 分，一次出四个，若此处多打几批轮状物，且不让 BOSS 自爆，分数可就多了，可惜本人只能打出 3～4 个轮状物。第七关可照法引小怪，第八关完美打过，且六七八三关每关可吃一万分，这样过一周目后分数不会低于 100 万（一周目中不可损命且满 B）。若想要上 190 万，二周目贪分必不可少，在此写一下挣分要点。

二周目给人感觉是子弹快、多、准，小飞机出的远比一周目多，想贪高分，小飞机是不可不打的，但其死后弹如两下，往往将人逼入死角，所以打小飞机应在其还离你远的时候毙之。别外要练就一种本领，即子弹离近的时候再躲，不要一见子弹过来就急，应仔细观察一下弹路，多练习几次即可在弹雨中穿梭而毫发无伤。二周目中在 BOSS 即将发出乱弹时，小飞机突然出现，这种情况最为危险，此时应一枪不发，先将小飞机发出的一批乱弹引到空处，再找空隙躲 BOSS 的乱弹，否则……。以上这些是挣高分的前提。

若二周目第一关遇到了舰船一关，可以加 1 万分且不用放 B（前提是一周目满 B 翻版），2－2 只要是除了火车一关外，其余 2 关不论是哪一关均可先吃 1 万。二周目满 B 再吃 B 我只能吃 2 个，若要在二周目贪 2000 分的金块，无疑是难上加难，除了舰船，火车 2 关容易些外，另外 2 关该放弃的是一定要放弃的。不出意外（即不死人），二周目前 4 关可打 40～43 万左右，到 3 2－5 往往可剩 2－4 个 B，甚至 5 个 B，这是我目前的水平。2－5 左右两个可移动的大型炮合用 BF－109 轻松搞定，只需蓄一个 3 或 4 枪的蓄力放在画面底端就可毙之，之后 12 个金块可要细心贪之，往后的 2000 分机会可不多了。然后送 B 处扔 1 吃 1，关底不放 B，不过 2－6 开始处的确令人心痛，面对疾冲而来的 400 分小飞机群及藏有 4000 分 POW 的导弹着实眼红，可没开几枪就发现子弹满天飞，若要保命，此处最好一枪不发，待其自爆（若要贪分，此处可扔一 B）然后送 B 前放一 B，关底一般要多丢 1 个 B，甚至 2 个 B（若小飞碟时机出得好，可不丢 B）。等上了 2－7 才是真正的较量，送 B 的不固定及关底的不固定给人以极大难度，想要通过，最好送 B 处出左边的，（想贪分引中间的，但必须放一 B），关底出机器人或蝎子 BOSS。万一不幸出了四方形 BOSS，残念……最少要死一架飞机，还要丢 2－3 个 B，我最好一次到 2－7 关底时见蝎子 BOSS，一人未死挂 5B。2－8，三个白螃蟹处不太好打，往往会让其逃走一个，白白损失 9000 分，送 B 处白吃一 B，接下来菱形 BOSS 又要丢一 B。最后三个 BOSS 特点不多，较之一周目无非是子弹多了一倍，快了一倍，照一周止方法打照样可以不扔 1B 放翻这三个 BOSS，至此画面变白，见“终”。

对于 1945 终极目标 1 人不死 1B 不放翻二周目，我可做不到，但 1 人不死的确可以做到，在我的百余回翻二周目中只有 3 次 1 人不死，但 B 已经一个不剩了。震电此机，个人感觉可爽，速度超快的机能在二周目发挥得淋漓尽致，但由于对此机不熟，故一直未能突破 2－5，对于此机 230 万的成绩，本人是可望不可极。个人最好成绩：BF－109 二周目 189 万多；P38、P51、喷火，2－7，150 多万；零式和震电 2－5 底，140 万左右。本地二周目达人至少 2 人。

望全国 1945 爱好者来信与我交流心得及攻关技巧，以下是我的联系方式：

河南省郑州轻工业学院工艺系 0133 信箱
杨扬（收）　　　　邮编：450002
Tel：0371－3972523

更正●现在看来，需要将 1945 二周目 ALL 的人数在全国范围内向上修正至 25 人。让我们一起祝贺彩京 1945 达人杨扬读者出山。

文/偏执狂

## 3RD人物分析

■ALEX：名义上的主角，但多数人是不会接受让一个打投系的兄贵来当主角的。ALEX 拥有很高的攻、防力，速度稍有不足，判定较强的普通技很大程度弥补了连续技贫乏的缺陷，→＋重 P 和站中 K 控制面很广，近身中 K 接轻 FLASH CHOP(↓↘→P)可形成非常关用的牵制型连技；而蹲重 P 的对空效果也不错，被对手 B 到也相对较安全；←＋重 P 使用得当的话，可以抓掉很多突进技。必杀技中，重 FLASH CHOP 击中后对手会长时间硬直，用指令投的威力巨大 3AIR KNEE SMASH(→↓↘K) 的对空性能一般，而 AIRSTAND PIT 的中段对地性能却不错，↓蓄↑轻 K 连用的话很有欺骗性；SLASH ELBOW(←蓄→K) 算得上是 ALEX 的杀招了，突进后的破绽很小，又可迅速接近对手，就算对手挡住也难以反击，性能十分可靠，SPIRAL DDT(→↘↓↙←K) 是招上段投，倒是高手更容易中此招：SA1 是招威力极强的指令投，与 POWER BOMB(→↘↓↙←P) 相同，判定出现的时间较慢，很容易被跳开回避，故出招时机应注意；SA2 的最后一下为投技判定，但与对手距离较远时会形成大空档，以 EX SLASH ELBOW 1Hit 时取消使出是不错的选择；SA3 威力不大，但蓄气很快，最重要的是中招必晕，可任意追打，攻击力就相当可观了，用在 SLASH ELBOW 后抵消使用（要配合不同强度）是很难破解的非连技。ALEX 并非克拉克似的人物，主要还是 SF3・3 指令投判定普遍不强（不如 KOF 强！），可能是 CAPCOM 有意限制投系主色的实力吧！? ALEX 还是应该靠其判定强的打技，以阻击为主要战术思路，才可立于不败之地。



# VF4 初印象

相比于上海、南京等国内其他城市，北京只来了一台 VF4，而且来得很晚。天语有幸较早接触到这台机器，试玩过后发现：铃木裕就是铃木裕，VF 还就是 VF。

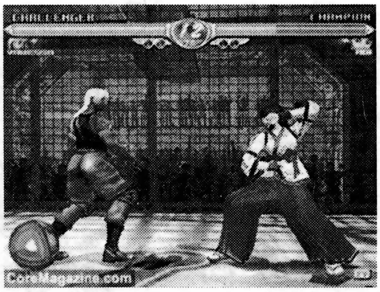
历代 VF 原装街机天语都玩过（包括那个 REMIX 版），但只有 DC 版算是练过，也可说是从 VF3TB 入门。虽然玩得一直很差，但这次在 VF4 机台上借家用版的基础，倒也颇享受了一番格斗乐趣。

首先令天语纳闷的是，本人从手柄到摇杆的过渡，异常平滑，从前在手柄上颇费力发出的招式，到了街机上成功率高达 100%。这恐怕得益于 VF 的高效指令输入——在 VF4 中，回归三键，招式更易发。

不过在系统上，只觉 4 代非常深奥，并不像当初该游戏倡导的"人人皆上手"那般轻松——主要是天语挨打挨得多了，对 CPU 进攻思路提出质疑的缘故。（笑）

天语认为，只要是 VF，手感都是一样的，但系统的变更的确会带来新鲜感。举个简单的例子，在 4 中，若对手倒地起身后蹲 P 攻击我，我为站立态亦可自动防御；又如根据对手受身情况我可活用回转系攻击来追加夺血等等。在 4 中，各角色招式变化很大，很多 3 的固有技使不出，连技也需重新摸索。但这些都不重要，格斗的乐趣在于"心理战"而不是什么连续技。

VF 的连技从来就不好发。自 3TB 以来，游戏中的判定就改以帧数为单位，连续技能否成功发出，与玩家的反应力以及指令输入准确度关系密切。比如在 4 中陈洛有一招，以"上 K"发动，即垂直跳 K，然后立即接"后前 P(虎枪掌)"，之后就要根据对手的足位置是顺足还是八字，来决定追加内容——若其为顺足，可用"下 P"来衔接"下（长按）斜下 P・P＋K"；而若他与我为八字态，即可追加"P・后 PP"。此连技平时谁都使得出，但在实战中就不一样了。



↑PS2 版沃尔夫主场画面。不知街机版中的 N 个探照灯动态扫瞄数百看客的壮观景象能否再现？理论上绝对没有可能达到。

所以 VF 还是重心理战，4 也是一样。VF4 再度改良全体角色的固有技指令和移动方式，力求作到至简，这样玩家才能实现"眼到、心到、手到"这一格斗游戏之"打者最高境界"——事实上使用陈洛时天语因过度紧张，下意识中反而曾发出过好几次技巧连携（不是连续技），压迫性较强，有些招以前从未见过，一大套普通技的连携，几无间断的使出，就像练武术一样，极妙。VF4 更加没有什么套子活儿，只管全力凭直觉打。死记套路的话，往往当你想起"下面该这样打了"时对手已经 KO 我们了——退一步讲，即便有套路，那也是建立在实战基础上的，非得反复修炼才行。

第一次玩 VF4 是参观的性质，试遍了所有人，但也就打到第 8 关吧？还是 NORMAL 难度。但转天再去玩，花钱买币，单用陈洛，一币便到结城晶，连一币即打人型兵器。为啥？因为战术上重视了敌人嘛！第二回天语以防为主，常以 G 键 CANCEL 出招——打不起我还防不起啊？防住你便能打你！结城晶非常凶，招式刚猛至极（八极拳？），时时还用返技，但和水银相比这厮倒还算温柔的……

感觉上，虽然系统简化了，但 VF4 的知识点并不比 3TB 少，这里的"知识点"是指一些内在的、重要的技巧判定，以及如何巧用系统等高深战术思路。原则上我们只要精研固有技即可进步神速，而每当我们确实掌握住一个知识点，便能增加十分的对人战胜算。这显然不是一天的功夫。

最后，聊聊 VF4 画面、BGM、SE 等表象。相信大家看到本文时也都拿到 PS2 版了吧！体验过硬派了？这回打人时的效果音可非常实在，就和武打片儿一样（笑），尤其是壁技成立后的声音……狂极！

街机专用基板与 PS2 差不多大，也可以竖着放，但 NAOMI2 营造的效果 PS2 无论如何是达不到的。在街机上你能说出画面上任意物件的材料——世嘉投猛料，打多点光源并使用巨量贴图，这样一来画面立体感就不一样了——天语清楚记得影丸主场有一座石桥，陈佩水族馆场地周围的栏杆是金属的，而结城晶飘逸的练功服其材质更是令人过目不忘，还有 WOLF 铁笼主场外层的多点光和海量看客效果、佩/葵上衣的暗花贴图……另外值得一提的是游戏的 BGM 非常出色，尤其是陈洛陈佩父女那两关的，很有氛围。

还要提醒大家，VF4 每战之前角色登场时的演出千万别错过哦。

一起来做真正的 VR 战士！

注：PS2 版 VF4 登场后，如果日刊有什么爆料，我们在实践之后一定会尽快提供给大家。再有，AM2 这次允许玩家利用 PS2 手柄设立辅助键，即 K＋G、G＋P＋K 一类，可能有些招变得好发了。但天语还是推荐各位使用专用摇杆来游戏，那样才爽。

●李翊丰在留言中向天语索取 WEBMONEY，说是要夺"梦美大川功杯"，则本人只好再度为其"四处奔走"。而他老人家却又热衷起"飞空之舞 ONLINE"，且进步神速，军阶暴升，风头似盖过国内同好……

# 视频端子大解析

## （实用普及版）

在电玩杂志中，象电软这般热衷于视频器材和端子的，怕还是绝无仅有吧？君不见，经过聋哥和小天天甚器尘上的循循诱导，“我家隔壁的王大妈”，非但“知道世嘉不行了”（骏生语），简直还会念叨几句 RGB、VGA 什么的（笑）。不过俩人高屋建瓴的发烧精神，虽早为部分高级玩家奉为圭臬，然而对于更多的普通读者，恐怕还是看不懂用不上的吧。现在快要过年了，想将自己的“装备”Power up 一番的玩家，怕不在少数吧。特献上此文，以求对诸位有挂一漏万之裨益，于愿足矣。与小天天经常标榜的“硬派”、“专业”不同，本文就称之为实用普及版。高烧者，请随天师大势（笑）！

天语：一篇“索尼的真象”，引来喝彩无数，仅编者即接到电话若干。读者在对 YOYO 的文笔大表赞叹之余，更流露出和作者结为笔友的愿望。大家强烈要求 YOYO 公开地址。这里也请 YOYO 考虑一下解决办法？（笑）

RF 射频端子（Radio Frequency）：即电视机的天线接口，通过其传输的一切信号与电视信号是一样的。对电视台而言，以较高频率远距离发射载波信号会比较有效率。所以，RF 射频端子实际上是一种高频连接端子。由于高频调制时视频和音频信号是混合的，因此，经过调制解调后的最终图像效果，质量是最差的。除 CATV 外，不推荐接驳任何视频器材。

AV 端子：音/画分离的视频端子，由三个独立的 RCA 同轴端子组成。其中黄色端子传输复合视频信号，白/红端子分别传输左/右声道信号。我们知道，彩色影像信号由亮度 Y 和色度 C 组成。由于视频 V 端子把亮度、色度及同步信号混合成一路信号，就不可避免亮/色（Y/C）信号互相窜扰，而出现网状干扰和亮斑等现象，使画质恶化。不过由于国内最流行的 VCD 和 VHS 录像带，其信号就是采用复合视频录制的，使用更高级的端子也不会使画质有明显改善，所以被国内的大部分家庭（包括玩家）广泛使用。然而，随着 DVD 的普及和人们对画质的更高要求，AV 端子在国产电视的主力地位也开始被取代。

S 端子（Super Video）：由传输 JVC 阵营的 S-VHS 录像机的视频信号而得名。S 端子为圆孔五芯接口，包括两路视频亮度信号、两路色度信号和一路公共屏蔽地线。与 AV 端子相比，S 端子将亮度信号和色度信号分开传输，从而避免了 Y/C 干扰，所以画质会有很大的提升，理应成为 DVD 和次次世代主机的主力端子之一。其线材价格由数十至数千元不等，其中以中高档的 Radio Shack（2、3 百块）和准发烧的 Monster Cable（千元以上）较为畅销。当然，打机者也可以选配主机原装线材。不过，S 端子仍需将两路色差信号 B-Y（读作“B 减去 Y”，下同）及 R-Y 混合成一路色度（C）信号，然后在接收端分离，使信号和色度带宽受到一定的损失。

分量（色差）端子：所谓分量，是指三基色 RGB 中的任何一种基色；色差则是基色减掉亮度后的信号差，如红色差为 R-Y，蓝色差为 B-Y 等。色差端子在机器上通常标记为 YUV、YCbCr 或 YPbPr（逐行输入），与 AV 类似，一般为三组 RCA 端子，以绿色端子传输亮度，蓝、红端子传输蓝色差和红色差信号。由于技术上规定，$Y = 0.3R + 0.59G + 0.11B$（绿色信号特别强是因为人眼对绿色最敏感），所以接入端只需用一个矩阵电路进行一些简单的处理（简单到初中生都会算），就可以获得 RGB 信号，失真很小，几可与 RGB 媲美。由于 DVD 是以色差格式录制的，因此以色差端子输出，最能保持画面的原始水平。与 S 端相对应，S-VHS 的竞争对手，SONY 的 BetaCam 录像机就采用了色差输出，只可惜在当时曲高和寡，被市场抛弃了。

VGA 端子（Video Graghics Array）：即 D-Sub，通常为 D 型 15 针接口，一般用于电脑显示器、PC-TV 和高档电视上。由于显示器的性能（解析度、场频、色彩纯正度）是普通电视所不能比拟的，所以，已拥有显示器的玩家可以考虑通过 VGA 转换装置来接驳主机。不过，PS 级别的主机就不要想了，低性能主机的图像缺点将会在精细的扫描下显露无遗，惨不忍睹。另外，喜欢大屏幕，同时对画面质量不敏感的玩家也不应考虑，还是用“大彩电”享受“电影”般的感觉吧！

RGB 端子：前面说过，彩色图像信号包含 Y/C 信号，然而，直接驱动（激发）显像管工作的却是 RGB 信号。使用 RGB 输入，就可以省去接入端部分许多信号转换和电路连接格式的转化。难怪小天天推崇备至，推为“一切输入的最高境界”！但同时 RGB 端子的情况也最复杂，既有模拟的，也有数字的；既有分离接口的，也有组合接口的；既有几针的，也有二十针的（日制）。如果你不怕麻烦，还象天师一样有钱有闲（？）又发烧，那就扛一台“打管儿”彩监回去吧，包管你“烧”得焦头烂额（笑）。

数字视频端子（Digital Video Interface，DVI）：最前卫的视频端子，结构上与 VGA 端子兼容。然而与 VGA 传输模拟信号不同的是，DVI 直接传输数字信号（所以人称数字 VGA），信号损失极小。目前主要应用于高档 CRT/LCD/PDP 显示（监视）器，等闲难得一见。

SCART 端子：欧洲标准的 RGB。接口既有 21 针的，也有 3 组 RCA 插头的。除非是水货，否则在国内很难见到。（天语：山水牌、海尔牌的某几款型号的背投有这种端子。或很早期的三星名品天外天彩电？）

下面是我的几点实用建议：

一、对于一般玩家，拥有一台 21 寸的纯平带 S 及色差端的彩电打机，就可满足了，不要盲目追求 RGB 彩监。如看 DVD 可酌情使用大屏幕接色差端子。

二、S 和色差端虽不是什么稀罕物事，但对于新款的彩电，如没有这两个端子，则应引起警惕。不仅因为不上档次，更可能是厂商因担心此两端子会泄露电视性能水平低的老底，而将之撤去。毕竟加装一个 S 或色差端，并不是一件复杂和昂贵的事。

三、色差线材的选择与 S 线类同，但同品牌同型号的色差线，价格一般要比 S 端高出一倍，而两者的性能差在普通的器材上难以体现。不过 S 端不能输出逐行信号，如你的器材全部支持逐行扫描，用色差端子可寻求心理平衡。（天语：以 PS2 为例，就算你家彩电有两组色差，你只需使用隔行的那组就够了——PS2 不像某些 DVD，它只能隔行输出。）

四、没有所谓的“100Hz 逐行扫描”。就目前的技术，两者是矛盾的。正确的说法应是“100Hz 隔行 + 50Hz（或 60）逐行”，使用时任选其一。而所谓的“100 帧（Hz）”或“变频电视”，则不支持逐行，技术参数稍低，选购时应注意。

五、不要贪图高级或便宜，购买“进口”的水货电视。这类电视，厂商是不提供质保的。而且由于不是专门为国内设计的，使用上会有许多额外的麻烦，甚至无法正常接收某些加密频道（如 CCTV5）。

最后，端子的采用应与信号源和接收端的技术参数相适应。随着（P）DVD、次次世代主机和标配了 S 及色差端的国产逐行扫电视逐渐成为主流，成为家庭用户和玩家首选的，应是 S 和色差端子，而不是低级的 AV 或更高级的 RGB 等！

（文/YOYO）

天语补充：最近国内真的有接收任何信号皆一丝不闪的电视，是厦华牌的，虽亦号称“变频”，其技术实在深不可测。用分量玩 PS2 是最佳选择，但一定要注意电视品牌——厦门华侨电子，读者可重点关照，其高质画面从各方面考查足以毙掉 SONY 彩监（31K 逐行的彩监接 21 针也要闪烁，而一款普通的厦华电视连接 VTR 或 VCD 都不闪，与等离子彩电无异，其效果相当于 85HZ 刷新率的 CRT 彩显或 LCD）。厦华彩电型号多，2700 元可选择 29 寸超平 75HZ 变频（绝无闪烁），4600 元可选择 29 寸纯平（注意机身上的“变频”字样）。而许多高档逐行彩电，却仍无休止地进行闪烁，则必须引起我辈欲保护视力的游戏机玩家之高度警惕。另有解决方案为：购买 15 寸小纯平以 S 端连 PS2。如 SANYO 牌（或上海金星牌）。

天语：手中刚拿到资料，下期准备用先锋标价 110 万日元的新款 PDP 实际测一下 XBOX 的输出。PDP 是等离子彩电简称。

# 将DC网络对战进行到底

天语兄：

见信好！

这是第二次给你写信了！上次我写得SEASIDE的一些技巧不知你看了没有！（天语：SORRY！我竟没有收到！）

这里我要向你们透露一件重大秘密（也许不算什么秘密，很多人都知道的）DC上网最终大法——网络对战！我想现在能用DC上网的人已经很多了；但要用DC进行网络对战，我想很多人还是不知道，下面一一传授，希望大家都能享受网络对战的乐趣！

1. 将网络对战程序开启！很简单买一张Web brower2.0 D版仅6.00元，按第七期的使用方法即可，使用后你会发现"INTERNET BATFER"，"OFFICIAL HOME PAGE"都可以用了。另外告诉大家DC猫是不可少的，DC猫适用于任何版本的DC机。

2. 申请帐号！申请帐号是免费的，但申请起来却相当复杂，随便进入任何DC网络游戏的公式网（用PC进），例：dayton-a.dricas.ne.jp进入后，你会看到网页的最下面有两行日文，随便点击哪一项就会进入ISAO.NET的网页（具体记不清，请众小编查证），然后去下载DREAMPASSPOKT FOR PC用这个PC程序就可以申请帐号了，但申请表全是日文，要求填写的东西也要全日文并要安装日文WINDOWS，所以要有日文输入法，什么全角输入，半角输入很复杂，我是请一位日文达人帮助的，但对于众小编没什么问题吧！记得要把帐号和密码记下来！不要记错。

3. 把帐号写入自己的主机，这就需要用到DREAM PASSPORT，任何版本的都可以，我是用的Aero Dancing I里的Dream Pass Port，D版的也可进入游戏选择"OFFICIAL HOMEPAGE"，进入后按L，在菜单中选"オプシヨソ"（设定），进入后选"ネットワ－ワ情报"（NETWork情报），进入后选"情报设定セガ"，按"ない"，然后就会联线上网，进入网页后选"接续旧情报"，进入后"ログイソID"填帐号，"ログイソパスワ－ド"填密码（即刚刚申请到的），之后按"送信"最后把信息记录到"本体"。这时再回到"情报设定セガ"，按"いいえ"就会发现一大堆信息写入主机，但这个在中国是拨不通的，这些可能是日本的拨号。

4. 改成中国的拨号！再次进入"オプシヨソ"中的"ネットワ－ワ情报"，选"情报设定ユーザー"，进入后"电话番号"，填你的拨号网络，如"163"。"ログイソID"填你的用户名，如"163"或其他。"ログイソパスワード"填写你的密码！其他的都不要填，然后一直按"すすむ"，记录到"本体"。最后把"プロパイダー"设定到"ユーザー"。一定要设定到"ユーザー"。

到此你的DC就可以进行网络对战了，网络对战真是乐趣无穷，我最喜欢玩Aero Dancing i了，不过上面好象全是日本人，希望有更多的人来加入痛宰之！

另：申请帐号和密码有一定的困难——如真的申请不到可以来找我E-MAIL：4822186@163.COM——也希望众小编研究出Dream PassPort For PC的用法给广大读者免费申请，也算是对读者回报吧！（天语：我……）

祝工作顺利！

**江苏靖江 阿新**

## 用电子信箱来做DC的记录卡

——必要性：组卡极不可靠，易丢记录。原装4M卡价格过高。

——原理：利用DP3的email附件功能把DC的记录卡上的记录发到电子信箱里，做为备份！

**1** 到网易，SOHU，SINA等网站去申请一个免费电子信箱！（最好专为存放VMS中的记录而单开一个）

**2** 填写资料（这当然要用到DC和DP3了！DC要带猫，DP3则在地板飞空之舞（AERO DANCING）、地板PSO等游戏中都有）

1：用L键叫出菜单、选『オプション』。

2：选右下角的『ネットワ－ク情报』、第一行选到『ユ－ザ－』、第二行也选『ユ－ザ－』、之后选はい进入！

3：前面的上网信息，不要改，一直翻页到填email（メ－ル）的那页

填法如下：

**メ－ルアカウント（MAIL ACCOUNT）：yourname（电子信箱用户名.）**

**メ－ルパスワ－ド（MAIL PASSWORD）：yourpassword（电子信箱密码）**

**メルアドレス（MAIL ADDRESS）：yourname@163.com（电子信箱地址）**

**メ－ルサ－バ－（SMTP MAIL SERVER）：smtp.163.com**

**POP3サ－バ－（POP3 SERVER）：pop.163.com**

好了，以后一路"すすむ"确定，记录到DC的BIOS里！

**3** 发送

1，用L键叫出菜单，选『メ－ル』

2，用R键叫出菜单，选（写新的信件）.

3，题名：写你要发送GAMESAVE名（不写也可），写了便于辩认SAVE

收件人：写你的电子信箱

正文：不用写，写也无妨！

4，用R键叫出菜单，选（XXX添付），系统会告诉你一封信只能带一个付件，确定！系统读出DC记忆卡，选择你要发送的SAVE，确定！系统自动跳回新的信件，在题名那里你会发现有一个礼包！

5，用R键叫出菜单，选（发送）就OK了！

**4** 收回SAVE

1，用L键叫出菜单、选『メ－ル』

2，用R键叫出菜单，选（新的信件），系统会读出信件

3，选择你要用的SAVE，确定进入！系统跳出（XXX添付）确定，就自动读入DC记录卡。

好了，以后就可以把不用的SAVE、完美的SAVE统统发到电子信箱，再也不会怕记录卡不够用、组装记忆卡丢记录了。我用了DC的这个功能，在我的网页（http://seganewline.yeah.net）做了个玩家GAME排名，有VR射手得点、DAYTONA、F355、SEGARALLY。目前还在扩大中，欢迎大家来参加！让我们玩得更好！！

DAYTONA世界第一人李翊丰也赏脸加入，SEASIDE火箭之2分50的记录比第二名我的PBS超摩3分08快多了（汗）。

**阿新**

天语：阿新的个人网页中存有LYF的最新、最漂亮的成绩和REPLAY，感兴趣的读者不妨试一下看。……又，通过和李达人互换原装记录卡留念，相信他会带着俺把成绩传上去。难道大家很快便可在官方页看到XTT（CHINA）的SIGLE MODE成绩了？（笑）



谁才是前沿玩家？●买PS2玩FF10不能算，用PS2玩FF11的，大概可以（爆笑）。世嘉于最新发言中再次重复，在NET方面该公司拥有比别家早三年的技术力，可在目前阶段来看，以家用机来体验网络游戏，其门坎实在是有些高。不知今后会怎样。……XBOX能解决好这个问题吗？




模拟器版《超级忍》

# 模拟器回顾

文/北京 EGGMAN

随着电脑的普及率和“D 版”这一词的人气越来越高，“模拟器”已经广泛被游戏爱好者和 PC 拥有者所熟知。

模拟器的历史已不短也不长，从什么时候开始的自然也难以计算——但少说也有 5，6 年了吧！那时侯人们为了满足是否可让游戏机和街机的游戏在电脑上运行的好奇心便开始了模拟器的开发。

从国民机种 FC 到现在的 PS，DC，PS2，从最早的 8 位 CPU 的街机到现在的 MVS，CPS2 甚至 CPS3，支持他们的模拟器应有尽有。（不过任天爷的某“红色眼镜”机器倒是一直没有模拟器出现，原因嘛……是不是因为几乎没有人在一个电脑上同时使用 2 个彩显呢？呵呵）既然说到这儿，那我就把这些模拟器大概地为大家介绍一下吧。

在介绍模拟器之前，先看几个名词：

●EMU——模拟器的缩写。

●DUMP——以各种方式使游戏成为模拟器可识别。

●ROM——DUMP 出来的成品，分为 1 个或多个，通常是"模拟器用游戏"的代名词。

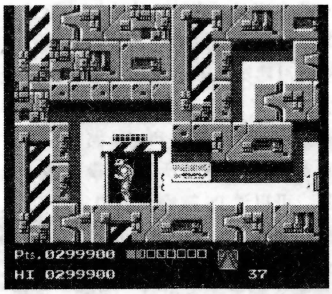
●BIOS——基本输入输出系统。通常为解密文件。

●ISO 等——镜象（分很多种，.ISO 只是其一，其他的还有 .ccd；.bwt；.mds 等等）。把光盘内容虚拟刻录到硬盘上所成为的文件，某些以 CD 为媒体的游戏在模拟器上运行所必需的文件。

## 一、家用游戏机

### “国民机”FC（红白机）

为何先介绍关于 FC 的模拟器呢？其实最早出现的模拟器不是针对 FC 开发的。先介绍她的最大的原因是 FC（有人不知道?！大哭）是家喻户晓的机器了，他孕育了无数游戏玩家和名作，MARIO，DQ（勇着斗恶龙）等均托 FC 之福成为了一代名作。有这样的人气和名作模拟器当然也不会少了。SMYNES 是目前最好的 FC 模拟器，支持多打，支持各种手柄，支持连发，支持即时存取，支持截图，支持 CHEAT（就是金手指）……太多了，说也说不完！总之是个很好的模拟器。使用起来也很简单。




← NESTER 模拟『忍者神龟』。

目前 SMYNES 最高版本为 1.20。其他还有的 FC 模拟器像 FAMTASIA，gnes，nnnesterJ 等也不错，特别要说的是 dreamnes，他是由一个叫李可文的中国人开发，使用起来感觉相当好。（FC 在欧美的简称为 NES）

### NEC 的 PC－engine：

NEC 的 PC－E 的发售时间是 1987 年 10 月。她的 CPU 为 8 位，内存 72K，音频为 6 通道立体声，最大分辨率 256X216，512 色调色板，同屏显示 16 色。PC－E 的兼容机为数众多，机能不一，比如后来 NEC 又推出了以 CD 为媒体的 pce－cd。Magic Engine 是最好的 PC－E 模拟器。作者是法国人 David Michel。最早版本为 0.8 版，于 1997 年 4 月 15 日放出。0.8 版对 PC－E ROM 的支持度高于 90%，1997 年 10 月 23 日作者放出了支持 pce－cd 的 0.91 版本，且支持 5 人同时游戏。



← Epc－e 上运行的『源平讨魔传』。这游戏可是很有名的。

hugo：另一个 PC－E 模拟器。模拟程度高。支持 pce－cd。最重要的是她支持 pce－cd 且不需要虚拟光驱，可直接读取 pce－cd 的镜象文件而直接进入游戏（本人下载的 pce－cd 恶魔城血之轮回就用 hugo 进行游戏的）。

### 世嘉短暂而唯一的辉煌——MD

在 1988 年 10 月发卖的 MD 采用了摩托罗拉的 68000 作为 CPU，10 音轨 FM 音源（采用 YM2621 芯片），分辨率最大 320X224，双重卷轴，同屏显色 64 色。内存 576K（512＋64）。她的优点是画面干净，不拖泥带水，音色纯正，处理速度快（都是相对于同时代机种而言）。但她也有致命的缺点——没有回旋放缩功能。这在以后和 SFC 的竞争中吃尽了苦头。也是导致 MD 在日本失利的重大原因之一。但 MD 在欧美市场和 SFC 是不相上下的。

后来世嘉又推出了基于 MD 的 MEGA－CD 和 32X，这里一并对她们的对应模拟器进行简单介绍。

MD 模拟器有 Genecyst，Genital，KGen，gens 等。最好的 MD 模拟器是 AGES 和 gens。2 者均支持 MD 游戏和 MEGA－CD 游戏，支持各种分辨率显示，支持记忆和即时记忆，同时支持最多 4 个游戏者支持游戏加速和连网对战。其他的 MD 模拟器则稍逊。

### “天堂”帝国神话的延续——SFC（超任）

1990 年 11 月 21 日，数次延期的 SFC 终于发售！搭载了回旋放缩，马赛克，DSP 等特效的她成为当时的最红宠儿。

她采用了 macitosh 的 65816 作为主处理器。PCM8 音源，分辨率 256×224 或者 512×448，4 层卷轴。内存 1MB＋512K。机能在当时可以说相当强。优点是画面柔和细腻。缺点是在音质方面有些差强人意。她还独创了 L，R 键系统，至今仍在沿用。



← 用模拟器可以玩到中文版『火炎纹章 776』。

SFC 模拟器最好的是 SNES9X 和 ZSNES。前者将 SFC 完全模拟，支持 ROM 几近 100%。支持各种分辨率显示，支持显

卡，支持记忆和即时记忆，支持游戏加速和连网对战，支持多打。后者具备前者的所有功能不说，在较新版本中作者还加入了录象功能。这样利用这项功能玩家可以录下自己的过关过程作为参考，以提高自己的成绩。有了这2个，其他的 SFC 模拟器不提也罢。

**有缺陷的主机 SS(土星)**

1994年11月22日，SS 发卖（1994年也是中国电子游戏杂志实现0的突破的一年）。它采用了双32位日立 SH2 RISC (28.6MHz)作为 CPU。PCM 音源 32 路，FM 音源 8 路，3D 环回立体声，采样频率 44.1KHz(换句话说，她已完全具备了播放 audio CD 的能力)

最大5层卷轴，特效有放大缩小，扭曲，变形，回旋放缩，阴影（各位请看她少了什么?)。内存 36Mbit(可扩充)。运算速度 28MIPS。还可外接其他设备，如 VCD 卡。土星的设计存在一定缺陷，2个32位的 CPU 不能得到最大发挥，3D 机能被削弱。不过 2D 机能是其最大优势。

SS 的模拟器一直没有什么大的进展，几个模拟器对游戏的支持都不能令人满意。其模拟器有 GiriGiri Project，titan，SSF 等。目前较好的是 SSF。

**黑马——索尼 PS**

就在土星发卖不到2周的时间内，电器大厂 SONY 于 94 年 12 月 3 日向大众推出了自己的主机——play station。

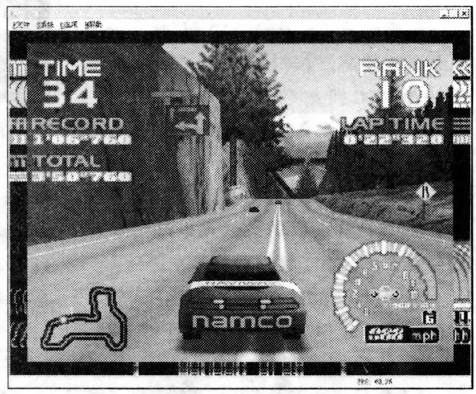
CPU：R3000A(30MIPS) ADPCM 音源 24 频道。最大分辨率 320×240。多边形数量：最大 36 万/S。硬体透视/纹理绘制/块状阴影/高速运算机能。内存 2MB。

PS 的模拟器有许多，但目前最好的 PS 模拟器是 ePSXe 和 Virtual Game Station (VGS)。前者非常专业，各种视频音频插件齐全，支持市面上的大多显卡，支持各种分辨率显示。支持记忆，支持虚拟光驱且支持连网对战（这样就可以在家里与朋友连网对战实况足球啦！哇哈哈）PS 游戏众多（90%以上）但她唯一的缺点是操作复杂，使模拟器菜鸟不敢接近。后者则是操作非常简单（安装后把 PS 盘放入光驱即可进行游戏。设定键位和记录路径也非常简单）。支持 PS 游戏是所有 PS 模拟器中最多。因此，可以说 PS 被完美模拟。但其固定的 640×480 的分辨率，必须全屏且不支持显卡令想提高画面素质的高手嗤之以鼻。虽然如此，VGS 还是非常优秀且功不可没。她是 PS 游戏从大多不可被模拟到完美支持大多游戏的最大功臣。比较知名的还有 BLEEM，当初她的出现引起了相当大的轰动。但是后来就没有什么作为了(现在 BLEEM 公司在 SONY 的打压下倒闭了，福兮?祸兮?)。

**卡带次世代机 N64**

1996年6月23日，准备收复失地的昔日霸主任天堂推出了其 64 位 CPU 主机 nintendo64 其 CPU 为 64bit R4000 系列 RISC，93.75MHZ。声音由协处理器完成，44.1Khz。分辨率 320×240。具有多种 32 位次世代机所不具备的特效。

本人最早见到的 N64 模拟器是 UltraHLE，当时已经可以玩了，但效果还是不太令人满意。目前的 N64 模拟器为数众多。除 UltraHLE 外还有 Project64，Blade64，TR64，TRWin，1964，Corn，Daedalus，Nemu64 等。其中本人认为最好的是 Project64 (PJ64)。但是 PJ64 现在已经停止了开发，最终版为 1.4 版。模拟器效果非常不错，画面方面完全再现 N64 本质(或更好)，支持记忆。支持的 ROM 是目前所有模拟器中最多。该模拟器的缺点是音乐稍不同步，有延迟感而且不支持即时存取。




↑这是在 PJ64 上运行的山脊赛车 64，怎么样?

# 识别 GBA 卡带

刚接到风林的“圣旨”，天语就快麻儿赶来给大家介绍 GBA 原卡组卡的识别。怎料还是晚了一步，请各位原谅！

识别 GBA 卡带其实很简单，看价格就行了(笑)。

那为什么还要“识别”?通过对比原组的差异，我们更能看出为什么要打击盗版而提倡购买正版——真的，还不光是光碟的问题，卡带也是一样，卡带可能容易出现问题。现在是高科技时代，盗版商纵然再高明，事实也已无数次证明它怎么也高不过原厂！

样卡是玛莉 A1。真是不比不知道，一比吓一跳。早期较精致的盗版与原版乍看之下是一模一样。拿近了仔细一瞧——嘿！从卡带上的贴纸的印刷精细度就已经分出真假了——不过，要是不对比的话，盗版的也还算说得过去。

其实盗版卡又有哪个地方不比原卡粗糙? 接着瞧——

卡带正面贴纸的上方应有“GAMEBOY ADVANCE”刻字，原卡字大而饱满，字体为标准 GBA LOGO，如图示。而组卡则随意乱弄了一个，样式单调怪异，字样根本无法严格符合下图。

GAME BOY ADVANCE

再看看卡带背面。首先我们能看到一颗卡带紧固螺丝，原卡是 Y 型口，组装一律十字口无疑。螺丝下面则又是刻字区域，像是铭牌吧，好说明此盘卡的身份。以玛莉为例，原卡有三行字，分别是“NITENDO/ MODEL NO.AGB002/ PAT.PEND.MADE IN JAPAN”，而组装卡则只有两行字，盗版商取消了“MADE IN JAPAN”，也算是盗亦有道了?

剩下的，看看卡带带芯儿的接口。但凡原版卡，在芯片接口处都印着字，原版玛莉是“圈儿 C 2000-AGB-E03-01”，而组卡则什么都没有。

如果你胆子大，敢拆开盗版卡再探究竟，可就更有意思了。拿玛莉来说，众所周知，任天堂使用的是 EPROM 即闪存记忆方式，其可靠性高，而几乎所有的组装卡竟都是电池记忆，而且芯片上的集成电路竟为“黑泡儿”式，就像以前的某些 MD 卡带一样，煞是丑陋。难怪总有玩家抱怨“为啥我的卡无法记忆”或“出现死机”。

原因这不明摆着么！

目前，GBA 大作不断，与其买一盘盘的组装卡，还不如精挑原版或使用模拟器，这是一。二，如果想体验掌机魅力，也可购入 GBA 卡带烧录机，可制作 8MB 容量游戏的机器约 500 多块钱，而可擦写卡则是一劳永逸的消费，百十元左右也不贵。至于这东西好不好用，国人对 GBA 还进行了哪些方面的发明创造，我们下期再说。

**读者若有爆料请速发往 uni41@sohu.com**

 天语：下期有游戏制作技术方面的专业文章。



SONS OF LIBERTY

# 自由之子

METAL GEAR SOLID2

合金装备小说版

文/SILENCE

静静的海，熹微的阳光。海水的凉温完全被隔开在防护服之外，扭曲的水纹在面罩的透视镜里往下分离，逐渐变作了地面。从水中跃起，挂在体表外的液体兀自往下轻轻滑落。

这里是Big Shell，一座大型的海水净化设施，在6个小时以前被一伙武装恐怖分子所占据，并且劫持了一个政府考察团体的全体成员，提出了高达300亿美元的赎金，因为在这批人质当中，赫然还有当届美国总统詹姆斯·约翰逊。恐怖分子号称，如果美国政府没有达成他们的意愿，将把Big Shell完全炸毁，净化海水所用的氧化物和原油物质产生大量的有毒物质，整个曼哈顿海湾将变作前所未见的毒池，造成史上最严重的污染。

虽然特种部队“海豹”的第十分队目前已潜入Big Shell进行人质营救行动，但对于这名尚且没有实战经验的猎狐部队（FOXHOUND）队员来说，如此紧急的情况只能依赖于他个人的能力了。“SNAKE”，不，已在坎贝尔大佐授命下改代号为“雷电”的杰克，面对的是他在VR训练里从未遇见过的严峻考验。

前往内部途中，雷电发现了一身俄制装备的恐怖分子士兵，据大佐所说，他们是俄特种部队格尔鲁科维奇上校的部下，在四年前的影之摩西岛兵变事件发生时曾有过这支外来部队的动向，而据目前的情报分析，这一次他们更有可能以佣兵的身份协同原隶属于“海豹”的反恐怖特训小组“死亡细胞”（DEAD CELL），联合发动了这次恐怖行动。

在雷电之前，一名不明来历的潜入者击晕了两个士兵，先于雷电登上了电梯。雷电联系大佐，却根本无法知道这个神秘的潜入者是谁，是否抱有同样的目的，这个谜在今后很长一段潜入过程中都将会困扰着他。

电梯缓缓上升，雷电脱下了头罩，被水濡湿的金发依旧飘逸而有些须的潇洒，从这个英气十足的青年脸上似乎感受不到空前的阴谋疑云在纸醉金迷的曼哈顿周边地区翻滚萦绕。平台上，一群海鸥自由的嬉戏着，带点灰蒙的天，颜色失常的海，如章鱼一般构造的Big Shell从其表面来看似乎无限平静，只是内里的危机却一触即发。

通过AB联络桥，进入到B脚的变电室里，一阵血腥气扑面而来。血迹，像一条纵横跋扈的巨蟒，一路蜿蜒前行，墙转过，门转过，地上三名“海豹”队员喉间一片血肉模糊，极惨的死状让人怀疑是否有野兽的存在。对峙仍在进行，几名尚且生存的“海豹”队员紧紧的握住了手中的枪。

黑影一闪，子弹像疯狂的雨立刻从火舌中跳出，在排气管、在空中的铁架炸开一团团白花。然而，那诡异的影子却如此浑然不顾的跳下，在弹雨中悠然的旋转着身体，悠然的用手中的刀架着激飞的急梭。时间，似乎顿了一顿，远远不够看清发生什么，那密集的弹雨已经被绯红的血雨所代替，在“海豹”队员颈间绽放的凄艳中，那个穿绿色风衣的魔鬼正自闭眼好像接受一场丰盛的飨宴。而当雷电真正看见他的时候，他竟然将那名“海豹”队员顶在墙壁上，贪婪的吸着血。

妖异的目光转了过来，没有一点常人的表情。“今天已经是第五个了，不，是第六个！”

雷电看着他用刀在自己胸前划开又一道直线，朱红的线慢慢渗出，让雷电不寒而栗。而在他尚未来得及反应之时，面前的绿影已经一闪而没，身后响起了摄人魂魄的气息，一团寒意慢慢向自己头部伸来。

“趴下！”一名军人骤然冲入，几乎在呼叫的同时便开始了疯狂的扫射。如出一辙，绿影还是旋转成一朵巨大的食人花，顷刻便接近了这名不速来客，寒光闪动，手腕溅血，被架在墙上，眼见要落入同样的下场。

然而不知为何，这可怖的吸血鬼似乎从这名军人身上闻到了不舒服的气味，居然放开了那人，正要转身对付雷电之时，却来了呼叫。

“樊普，总统大人正在等你呢，快过来吧。”

“好，马上。不过，‘女王’，我发现了一件有趣的事情……”如大鸟一般，吸血鬼从雷电头顶一跃而没，即便可以确定他确实已经远离，依然让雷电惊魄不安。

“易洛奎·普利斯金。中尉”那受伤的军人在楼梯边坐下，身底下爬出的一只海蟑螂却让雷电疑心，是否真的如他所说，这名“普利斯金中尉”也是跟随其他“海豹”队员乘坐“黑鹰”直升机降落到Big Shell上来的行动部队成员。“那么，从衣装看来，你是‘猎狐部队’的人罗？”

在这目光如炬的中年军人面前，雷电似乎觉得无可隐瞒，只能承认，而当雷电提起自己参加过陆军“FORCE 21”试验及VR训练的时候，普利斯金却毫无诧异之处，好像对这两项军事内容无比熟悉。向大佐报告完“海豹”Alpha小队全体牺牲的情况后，普利斯金将雷电带到了一具尸体面前。从着装来看，这名军官的身份是海军上校，他右手上被割断的镣铐告诉他们，美国军方最不容丢




失的东西——只有总统才有权操作的核武器发射密码箱已经被人夺取。据普利斯金所说，这伙武装恐怖分子来源于前任美国总统乔治·希尔斯设立的反恐怖特种部队“死亡细胞”，那名罗马尼亚籍的樊普和FATMAN、FORTUNE都是该组织主要成员。在四年前“影之摩西岛”兵变事件发生后，“死亡细胞”的直接领导人死于监狱，于是这个反恐怖武装部队立刻变质为恐怖武装，在这几年里制造了无数件恐怖事件，造成不下100人的死亡人数，现在更是发动Big Shell人质绑架案的元凶。

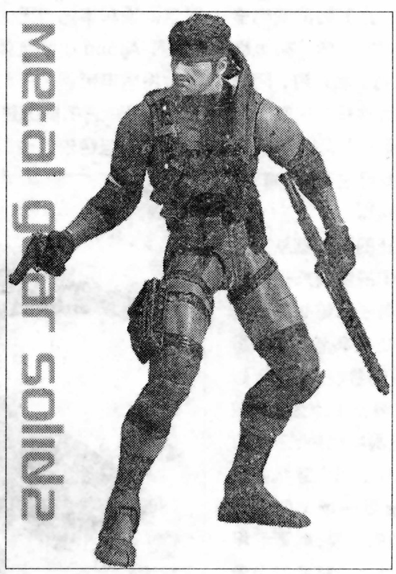
“那么。‘死亡细胞’现在的领导人就是

他们声称的Solid Snake罗？”

“不可能。那个疯子……已经在2年前的油轮爆炸事件中死了……”普利斯金平淡无味的语气，却掩饰不住眼里特殊的表情，显得像是揶揄、不屑，又带着几分的深沉……

2年前。

哈德逊河上一片灯光迷离，华盛顿大桥来往的车灯将飘游的雨雾勾勒成疏淡的彩丝。索利德·斯内克，这名传说中的战士，这条游在传说中的蛇，在桥上慢慢的走着。嘴角的红光挪到了手里，又化成一道弯弯的圆弧落到了湿漉的地面上。随即，这孤独的战士变作了疾快如电的幻影，在桥上飞掠而过。片刻，一名士兵在用通话机交谈，从谈话内容听来，这个叫“奥尔加”的士兵居然是此次行动长官的女儿，更让斯内克诧异的是她竟然还身怀有孕。斯内克用枪逼住了这名女兵，尚未进行多少盘问，却因为船身一次颠簸而险些丧生于从她手中飞来的利刃之下。湿漉的雨夜，空中挂着不寻常的圆月，从对话所知，这对同样身无国籍的对手在甲板上激烈的交战着。斯内克毕竟久经战场，终于将奥尔加打晕，正待从这名女敌手身上查探情报的时候，空中却突然飞来一架小型飞行器，拍下了斯内克的样子后立即飞离。以常识判断，这是陆军才有的谍报器具，除了海军、俄军之外，这次的METAL GEAR运送还有陆军的干预？海风腥味在鼻尖隐约盘绕，意味着陷阱的暗影慢慢袭上了斯内克心头。




奥塔孔呼叫告知，那名俄国军官的身份已经查明，是西格·格鲁科维奇上校。在前一次影之摩西岛兵变事件发生时，从陆军士官和那恶魔一般的“兄弟”利奎德交谈中获知，这位梦想再现俄罗斯强大的上校一直盼望自己能拥有一架METAL GEAR，前一次的交易失败也许越发成为这次俄军部队利用强袭发动夺取METAL GEAR行动的促因。而这一情报是奥塔孔通过一份匿名E-mail获知的，邮件的署名为EE，虽然此外并没有透露出发信人任何的真实身份，却让奥塔孔怀疑帮助他的是失散已久的妹妹艾玛。

斯内克继续潜入，一直通到底层船舱的仓库位置。排列整齐的海军士兵正在听着斯科特上校的演说。SCOTTE上校的演讲内容大致如下：自两年以前那次事件发生之后，全世界发生了严重的核蔓延情况，METAL GEAR REX的技术被公开，然而记载有其数据的资料碟却被人偷走，造成了目前METAL GEAR在黑市流通的恶劣状况。当时执政的希尔斯总统虽因影之摩西岛事件而辞职下台，但并没有根本清除军队和政府中混杂的异己势力。由于国家导弹防御系统(NMD)技术的外泄，导致美国核防御能力可能会产生大幅下降，对于持有METAL GEAR的危险分子来说，就是一个极佳的进犯契机。这艘油轮上搭载的METAL GEAR RAY，是美国海军为了对抗REX而研制的新型METAL GEAR，担负着消除METAL GEAR威胁的任务。同时，借着这台新型的METAL GEAR和演习，上校还呼吁士兵提起勇气作战，将国家内部的敌人消灭。

在上校演讲期间，斯内克抓紧时间从四个不同角度拍下了这个钢铁怪物的照片，并通过电脑端口传到奥塔孔处。眼见演讲即将结束，一阵掌声却如不期而至的讯号，预告了这次悲惨事件的全面展开。

“左轮”，雷沃弗·奥克莱特，一如两年前那样神态轻松的走来，一身牛仔的打扮让人想象不出这是一个以酷刑摧残人为乐的疯子。两年前，正是他从影之摩西岛偷走了METAL GEAR的数据光碟，造成了现在的混乱，两年后他又一次的要夺取METAL GEAR RAY吗？

“抢夺？可笑。我只是来取回它罢了。”

他那对什么都不太在乎的神气让上校一阵不适，但还未来得及表态时，背后出现的俄军上校格鲁科维奇冰冷的枪管已经对准了他的后脑，而左轮手里，更是握着足以炸沉整艘油轮炸弹的控制器。形势片刻逆转，看着俄军特殊部队成员借绳索滑下，上校明白己方是无法保住METAL GEAR RAY了，但作为上校的他，仍保持着一点军人的冷静。

“你们得到METAL GEAR RAY之后怎么办？像一般商品那样叫卖？”

“一个地方，曾是我的家乡。”格鲁科维奇上校不无激动的说道。“她曾是苏联最重要的核武研究基地之一，随着冷战的结束，那块地方被美国买走。土地被占据，朋友遭离弃，尊严受践踏，甚至连开发武器的技术都流入了美国人手里……METAL GEAR RAY，就是振兴俄罗斯的基石，为了得到它，我不惜付出一切。”

然而，谁也不会想到，应该和格鲁科维奇站在同一战线的左轮却表现出了不同的意图，他表态自己是代表“爱国者”来取回这架可怖的昂贵武器。

“是，らりるれろ？！”斯科特上校的惊呼无法解除别人的疑团，格鲁科维奇更是不能原谅左轮的“变节”。

“METAL GEAR RAY只容得下一人乘坐，上校，这里就是你和你女儿的葬身之地！”

空中滑过激烈的气流，如同电光石火，两个国家的上校全部倒在了地上，左轮如同表演一般甩出另一把枪，片刻之间便击倒了全部的俄军士兵。

“西格。过惯了退役生活，明显让你的反应变得慢了。”这个枪技骇人的左轮，即便是脸上的得意都如此的轻描淡写。“现在船正经过下纽约港，如果你们拼命游的话，也许还来得及逃生。”

一阵动荡将惊恐散满了整个船舱，在海军士兵们情急无措中，斯内克叫住了左轮。

“久违了！兄弟！”

突然变化的语音使斯内克大为震惊，从这嗓音听来，站在面前的分明是两年前在影之摩西岛上和自己缠斗不休的利奎德，但为什么会到了左轮的体内？看着“左轮”举着粗壮得变了形的手臂，斯内克明白了必定是通过一种高超的移植手术将利奎德的右臂嫁接到了左轮在两年前废了的伤臂上，却没想到，和斯内克有着同样生命基因的利奎德居然能够以这种方式寄居在左轮体内，并在关键的时候控制住他。

一切都无法阻止，斯内克只能看着“他的兄弟”跳入METAL GEAR RAY的控制舱内。船舱内一片混乱的机枪扫射声，在METAL GEAR RAY的咆哮声中，生命的丧失居然变得如此之轻易。RAY，如一只亘古而来的巨兽，将头部扎入船舱漫进的海水中，抬起后一道水柱如激光锻造的利刃一般，割开了船舱。RAY踏在油轮上，在这脆弱的巨轮上借力一跃，便远远的没入了海中。油轮列为两截，曾经夷险如履平地的斯内克也跟着落入了海水中，旋涡滚滚，一个传说中的战士顷刻便被墨蓝的海水完全覆盖……

“发现”号油轮爆炸事件后，新闻媒体披露这一次的严重污染灾情全是索利德·斯内克所造成。也许他以前无数次破坏METAL GEAR的功绩可被人称为英雄，但油轮爆炸而产生的重大污染却给纽约造成了很大的创伤，为净化海水而造的Big Shell静静的立在海上，似乎也在谴责着这名英雄的罪行。

“英雄和疯子也许真的只有一线之隔。”

对于普利斯金中尉的感慨，雷电还无法完全理解其中的涵义，对他来说，继续完成当下的任务是他目前存在的全部意义。普利斯金因为失血过多而有些眩晕（雷电当然无法知道这是几年前在斯内克体内种下的“FOXDIE”病毒在发生作用），雷电则必须继续前行。

BC联接桥，空中飞翔的海鸥衬出了天空的蔚蓝。子弹破空而去的气流却化作弯曲的痕迹，绕开那黑皮肤的女战士。一如雷电的惊骇，“海豹”Bravo小队队员无法相信这奇特的女子居然能使枪弹绕行。就连榴弹炮



都无法对她产生任何一点伤害，除了臭弹以外，这些特种部队成员又能够如何解释这种现象呢？

“又是一个不幸的日子，究竟谁能够让我逃离开这种不幸呢？”

那女子望着天空，仿佛那里载满了她所有的悲哀。片刻之后低下头来，在双眼的灰暗中又升起了强烈的杀气。电流在枪管之间滋滋作响，谁也没有意识到她手中的武器会具有如此之大的威力，桥面断裂，Bravo队员纷纷坠海，偶有一个抓住桥沿苦苦挣扎的士兵根本无法唤起那名女子的同情，却反而因为误伤了一只海鸥，使她哀痛不已，好像那可悲的小生命是她自身的一个影照，又似乎她羡慕着海鸥能够得到死亡。吸血鬼樊普慢慢走出，扛起了在地上昏迷的约翰逊总统，并且提起了那个足以毁灭人类的密码箱，和FORTUNE两人一起离开。雷电无法阻止，正如他无法理解一个名为“幸运”的女战士为什么会祈求战场上带给自己的死亡一样。但无论如何，两支特种部队已经全军覆灭，除了他和那个莫名其妙的普利斯金中尉以外，得不到更多的依靠。

出乎雷电的意料，当他将这里的情况报告给大佐之后，从大佐轻描淡写的语气中似乎可以听出“海豹”ALPHA和Bravo行动小队的派遣根本只是一种假象，其目的只是为了掩护雷电这个猎户部队成员。虽然受了很多军事训练的雷电对生命的丧失并没有太多的感觉，但这视人命为草芥的行动本身，却让他感到隐隐的不妥，固然他说不出理由。

因为“海豹”的行动，已经激怒了恐怖分子。他们在平台上杀了一名人质，并且扬言已在Big Shell上布置了大量炸药，从现在开始每一小时杀掉一名人质，时限一到立即引爆炸药，严重不足以名之的污染将使纽约港变作几百年都无法复原的人间地狱。

事件的紧急已经无法容许雷电作过多的思考。接大佐指示，雷电到达C脚的食堂，与拆弹专家斯蒂尔曼会合，没有想到的是，普利斯金居然也来到了这名瘸腿的黑人拆弹专家身边。经普利斯金介绍，这名名叫皮特·斯蒂尔曼的拆弹专家是海军学校炸药及军协处理的双料讲师，同时兼任纽约市警局拆弹小组的顾问，因他高超的拆弹技术而被几乎所有的炸弹处理军事教科书提及，获得过炸弹界最高的荣耀。斯蒂尔曼唯一一次失手是一座著名教堂的爆炸案，他本人也在这起爆炸事件中失去了右腿的行走能力。这次他参与“海豹”的行动，除了需要借助于他精湛的拆弹技术之外，更因为这伙恐怖分子中有他的学生FATMAN在。他很清楚自己这名学生一心成为炸弹之王的欲望，也清楚其安置炸弹的方法以及这一切手段达成的目的。

Big Shell由两部分区域构成，Shell－1和Shell－2分别有六个柱体支撑，FATMAN必须于每个柱体的脚底安置炸药才能将Big Shell完全炸毁，换言之，现在雷电和普利斯金必须分别去两个区域拆除全部的炸弹才能完全保证Big Shell的安全。据斯蒂尔曼所说，FATMAN所安装的炸弹都带着特殊的香水气味，这是他习性使然，因此拆弹专家便交给两人每人一个用于探测C4炸弹表面气味的光谱仪，由此来寻找可能存在于任何角落的炸弹。而因为事件紧急，又缺乏足够的人手，无法做到将所有炸弹全部拆除，只能用冷冻液暂时冷冻，保证24小时内不会爆炸。

事不宜迟。在斯蒂尔曼的指导下，雷电将遍布Shell－1的炸弹一一冷冻起来。在E脚直升机平台楼梯处，雷电发现一名面带伤痕的女军人，在雷电举枪逼视下，那女军人毫不在乎的一个凌空跳跃离开。不知对方身份的雷电片刻后就在普利斯金嘴里知晓了这名女军人的身份——奥尔加·格鲁维奇，俄军上校西格·格鲁维奇的女儿。两年前油轮爆炸事件发生后，奥尔加代替父亲成为这支俄军私人部队的领袖，但她出现在这里的目的连普利斯金都无法猜测到。

拆弹过程中，普利斯金遇到了麻烦，Shell－2区域的炸弹明显经过了改装，移动光谱仪无法勘测到它们的位置，斯蒂尔曼听闻后立刻赶往Shell－2，在担心他行动不便的两人劝阻下，他透露了自己右腿的秘密。那次教堂爆炸案中，他的右腿根本没有受到任何一点的伤害，但是因为他的失误致使那么多人丧生，他也只有装作自己也被炸成残疾而逃避旁人的指责。然而这一切对于斯蒂尔曼本身而言却不再重要了。冷冻了全部的炸弹后，Shell－1A脚和Shell－2H脚的炸弹却启动了倒计时，FATMAN在炸弹上作的手脚使斯蒂尔曼都无法真正排除，借用了新型微波技术的Shell－2H脚炸弹爆炸，斯蒂尔曼因此丧生（但是在编码译码器CODEC上的呼叫中，他们似乎听到了除爆炸外另一种声响，所以并不能排除斯蒂尔曼被人杀害的可能）。

代价虽然无边昂贵，但Big Shell被炸毁之虞总算可以暂时解除，接下来要进行的，便是最重要的解救总统的任务了。通向A脚的雷电走到电梯前，缓缓降下的电梯告知他有人前来，他立即藏身于货物箱之后。

“我知道你是一定还活着的。你知道吗，当我得知这个消息之后会这样的高兴，甚至想哭泣。快出来吧，像两年前杀害我父亲那样解决我。不然，这一次你无法逃过死神的惠顾了！”

是那个能使子弹绕弯的女子！雷电纵身跃出，逃过了一次将铁皮箱子都炸得粉碎的攻击。虽然雷电无法明白她嘴里说的是谁，但这一次他是否能逃过一劫根本就没有足够的信心。

“你，不是那个人？”看到雷电的样子后，那名女子却显得特别的意外，但随即又在满眼的悲哀之中伸起了新的杀机。“我的名字叫‘幸运’，但是除了战场上的幸运以外，什么都让我感到不幸……虽然我没有见过你，但我希望你曾经见到过地狱，因为只有这样，你才能够使死神真正的记起我这个被遗忘的不幸人！”

枪管里的电流又一次滋滋作响，虽然不久前看到过这种武器的威力，但直到它对着自己的时候，才会感觉到摄人魂魄的恐惧。电流越来越亮，额头的汗水越来越凉。

雷电不知道在这口口声声称自己不幸的女子面前，是否能找到一丝逃生的幸运……

**（未完待续）**


BETOP
北通产品
承诺，就是一生的关爱
关爱
是对自身卓越品质的肯定
关爱
是对自我的不断超越
……
北通充电器 RECHARGE BATTERY
BTP-A111
北通知能充电宝 INTELEGENT REHARGE
BTP-A114
北通4合1握杆
BTP-A213
北通伸缩照明灯 FLEX LIGHT
BTP-A511
北通3合1放大镜
BTP-A311
（详情及GBA，GB，PS，DC等其他产品请浏览北通网址或索取免费产品画册）
优质 稳定 服务
北通电子有限公司
地址:广州市天河龙口东2－5号龙晖大厦1110#
Http://www.betop-cn.com TEL:020-87517990 020-87517607
各地分销商 广州分部：020-81844931 北京分部：010-65924094 上海分部：021-32030726 石家庄勇乐：0311-7035241 消费者服务中心：广州市文昌南路10号 邮编：510140 e-mail: support@betop-cn.com tel:020-81391404

# 邮购 北京皇金荣

游戏器材连锁销售中心

购主机者报销车费叁拾元

## 迎新年！大酬宾！凡在本店一次性消费1000元以上即送100元

HTTP://WWW.GAMEHJR.COM

**套餐系列**

| 套餐 | 价格 |
|---|---|
| A、PS Ⅱ 35000型(原装机+原振柄+原8M记忆卡+原装支架+原装AV线+原装DVD直读+GT3+数款游戏) | ~~3470~~/3150 |
| B、PS Ⅱ 30000型(原装机+原振柄+原8M记忆卡+原装支架+原装AV线+原装DVD直读+数款游戏) | ~~3190~~/2870 |
| C、PS Ⅱ 30006型(原装机+原振柄+原8M记忆卡+原装支架+原装AV线+原装DVD直读+数款游戏) | ~~3080~~/2760 |
| D、PS Ⅱ 18000型(原装机+原振柄+原8M记忆卡+原装支架+原装AV线+原装DVD直读+原装摇控器+数款游戏) | ~~4070~~/3750 |
| E、PS Ⅱ 15000型(原装机+原振柄+原8M记忆卡+原装支架+原装AV线+原装DVD直读+数款游戏) | ~~4170~~/3850 |
| F、PS Ⅱ 10000型(原装机+原振柄+原8M记忆卡+原装支架+原装AV线+原装DVD直读+数款游戏) | ~~4990~~/4580 |
| G、PS Ⅱ 30000型豪华套餐(原装机+双原柄+原装记忆卡+原支架+原AV+原装直读+原摇控器+原VGA+正版) | ~~4390~~/4080 |
| H、DC美(原装机+原柄+4M记忆卡+振动包+原AV线+金手指+20款游戏) | ~~1390~~/1080 |
| I、DC日A(原装机+原柄+4M记忆卡+振动包+原AV线+振动枪+20款游戏) | ~~1690~~/1380 |
| J、DC欧(原装机+原柄+4M记忆卡+振动包+原AV线+风扇+20款游戏) | ~~1375~~/1095 |
| K、PSone家庭装(原装机+原振动手柄+原装记忆卡+原装电源+原AV线+金手指+枪+20款游戏) | ~~1180~~/1020 |
| L、PSone旅行装(原装机+原振柄+原装记忆卡+原装电源+原AV线+原装显示器+原装充电器+20款游戏) | ~~1990~~/1780 |
| M、NGC(原装机+原柄+原装记忆卡+原AV线+正版游戏) | ~~3070~~/2750 |
| N、GBA(原装机+原装充电器+原装贴模+游戏一款) | ~~990~~/850 |
| O、XBOX(原装机+原振柄+原装记忆卡+原装AV线+正版一张) | ~~5280~~/4920 |

凡购主机者获礼包壹个并赠会员卡

主机邮费均30元

**注:凡在本中心购主机均有"皇金荣"封贴。一律保修半年,终身维修。本店主机售出时均经过严格测试,保证您的利益**

**主机售价**

| 主机 | 价格 |
|---|---|
| PS Ⅱ 30006型(原装机) | 1830元 |
| PS Ⅱ 35000型(原装机) | 1990元 |
| PS Ⅱ 30000型(原装机) | 1990元 |
| PS Ⅱ 18000型(原装机) | 2990元 |
| PS Ⅱ 15000型(原装机) | 3480元 |
| PS Ⅱ 10000型(原装机) | 4320元 |
| DC美版(原装机) | 690元 |
| DC日版A(原装机) | 1160元 |
| DC莎木限定版(原装机) | 1260元 |
| DC欧版(原装机) | 640元 |
| PSone103型原装机 | 640元 |
| WSC原装机 | 450元 |
| NGC原装机 | 1480/2890元 |
| GBA原装机 | 550元 |

**精品新品一览表**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| PSone专用显示器 | 630/750/830 | DC原装手柄 | 85 | PS Ⅱ原装FFX支架 | 138 |
| PSone专用充电池 | 220 | DC原装S端子线 | 170 | GBA车载充电器 | 58 |
| PSone专用金手指 | 95 | DC原装56K猫 | 85 | GBA充电器 | 28/38/68 |
| PSone专用车载充电器 | 150 | PS Ⅱ原装旅行包 | 180 | GBA贴模 | 10/25/78 |
| PSone专用VCD卡 | 220 | PS Ⅱ原装猫 | 1400 | GBA手柄 | 75 |
| PSone原装手柄 | 75 | PS Ⅱ原装硬盘 | 1600 | GBA布包 | 25 |
| PSone原装记忆卡 | 40 | PS Ⅱ原装音响5.1 | 6800 | GBA卡盒 | 8 |
| PSone原装电源 | 110 | PS Ⅱ原装VGA | 350 | GBA灯 | 18/35 |
| DC原装SNK格斗手柄 | 230 | PS Ⅱ原装光枪+盘 | 760 | GBA16合1配件 | 170 |
| DC原装记忆卡 | 118 | PS Ⅱ原装金手指 | 380 | GBA9合1配件 | 120 |
| DC原装振动包 | 115 | PS Ⅱ原装手柄 | 240 | GBA7合1配件 | 98 |
| DC原装VGA | 320 | PS Ⅱ原装记忆卡 | 230 | GBA5合1配件 | 65 |
| DC原装光枪 | 190 | PS Ⅱ原装GT Ⅲ方向盘 | 1190 | 随身玩伴2 PDA | 360 |
| DC原装方向盘 | 195 | PS Ⅱ原装分量端子线 | 350 | 奥林帕斯头戴显示器 | 4900/3900 |

**二手超市**

- DC主机(550元、500元、430元)
- PS7字头(550元、450元、400元、350元)
- PS9字头(550元、480元、430元、380元)
- PSone主机(570元、520元、460元)
- GBA主机(540元、480元、430元)
- GB主机(320元、270元、220元)
- SS主机(380元)
- SNK手掌机(450元、380元、290元)
- WSC手掌机(390元、310元)

**本月特价区商品**

| | |
|---|---|
| DC日版主机 | 605元 |
| PS2二手正版游戏 | 150-400元 |
| PS7501全新原装机 | 650元 |
| DC二手正版游戏 | 30-390元 |

邮费10-20元

| | | | |
|---|---|---|---|
| GBA放大镜 | 35 | 射雕情侣表 | 138 |
| GBA耳机 | 66 | 另各式烟盒 | 30 |
| GBA对战线 | 15 | 另各式火机 | 25 |
| GBA摇杆 | 20 | FF Ⅹ烟缸、大刀、火机 | 45 |
| FF Ⅹ/Ⅷ男女情侣表 | 165/118 | 皇牌空战器模形飞机 | 198 |
| FF Ⅹ/Ⅷ男士项链 | 35/35 | 高达机器人模形 | 168 |
| FF Ⅹ/Ⅷ金属记事本 | 105 | GT Ⅲ汽车模形 | 380 |
| FF Ⅹ/Ⅷ皮带 | 65 | FF8钱包 | 40 |
| FF Ⅹ男士闪光表 | 85 | FF8怀表 | 125 |
| FF Ⅹ男士戒指 | 20 | FF Ⅷ腰表 | 85 |
| FF Ⅹ男女模形1;9 | 230 | 合金装备人物手办 | 580 |
| 合金装备记事本 | 105 | | |

**原版盘卡系列**

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| PS Ⅱ | | 恐惧 | 650 | 风之西林外传 | 580 | 星球大战 | 130 | 玛里奥赛车 | 85 | 光明之魂 | 120 |
| 合金装备(限) | 1580 | 幻想水浒传3 | 520 | 莎木限定1+2 | 1120 | 哈德森对斑普雷斯特 | 130 | 炸弹人 | 70 | NGC | |
| 合金装备(普) | 490 | 鬼泣 | 450 | 超级机器人大战α | 450 | 黄金太阳(日/美) | 105/120 | 纯情房东俏房客 | 35 | 蓝色风暴 | 300 |
| VR战士4 | 580 | 心跳回忆3 | 520 | 阿卡迪亚(美/日) | 480/520 | | | 机器猫 | 125 | 超级猴子球 | 390 |
| 育成足球2002 | 550 | 实况足球5 | 450 | 梦网Ⅰ、Ⅱ | 450/360 | 游戏王5 | 110 | 机器人大战A | 105 | VR射手Ⅲ | 480 |
| J联盟足球5 | 520 | 生化完全版 | 490 | 足球特大号 | 430 | 皇家骑士团 | 105 | 风之少年 | 105 | 明星大乱斗DX | 480 |
| 郑问之三国志 | 540 | 风之少年 | 470 | 樱花Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ | 390/410/460 | 龙战士 | 95 | 铁拳 | 120 | 路易大冒险 | 420 |
| 魔界村外传 | 550 | ZOE | 480 | | | 恶魔城(中文) | 110 | 大战略2 | 120 | 动物之森林 | 480 |
| 格兰蒂亚X | 540 | 蚊 | 500 | 刀魂 | 310 | 寂静岭 | 125 | 玛丽2 | 120 | 阳光玛里奥 | 480 |
| 生化解危机Ⅱ潜入 | 550 | 太阁立志传4 | 520 | 狼之印迹 | 490 | ZOE | 105 | 实况足球 | 120 | 生化危机0(预定) | |
| 吸血鬼战士枪 | 680 | 杰克和达斯特 | 520 | 索尼克限定 | 530 | 大战略 | 95 | 烈火之焰 | 120 | 灵魂能力2(预定) | |
| 生化危机生存者Ⅱ | 680 | 实况5最终版 | 480 | 维罗尼卡完美版 | 490 | 信长野望 | 115 | 索尼克 | 120 | XBOX | |
| 机动战士联邦吉翁 | 550 | ICO中文版 | 410 | 生与死2 | 500 | 太阁立志传 | 125 | 洛克人2 | 120 | 生与死3 | 550 |
| FFX | 550 | 马克西母 | 480 | 快打刑事 | 180 | 洛克人 | 90 | 龙战士2 | 120 | 光环 | 550 |
| FF XI | 760 | 零 | 460 | 98拳皇 | 350 | 玛里奥 | 85 | 亿万长者 | 120 | 寂静岭 | 550 |
| 真三国无双2 | 480 | DC | | 99拳皇 | 290 | GTA | 90 | 明星足球 | 120 | 星球大战 | 550 |
| 皇牌空战4 | 480 | 猎头者 | 510 | GBA | | 快打旋风 | 90 | 魔法假日 | 120 | 4×4赛车 | 550 |
| 决战Ⅱ | 480 | 鬼屋魔影4 | 550 | 侏罗记公园Ⅲ | 120 | 街霸2 | 95 | 怪兽农场 | 120 | 2002赛车 | 550 |
| 生与死激斗 | 480 | NBA2K2 | 500 | 三国志 | 105 | 啾啾火箭 | 80 | 胜利足球 | 120 | 皇牌空战 | 550 |
| 鬼武者 | 460 | VR网球Ⅱ | 500 | 格斗之王外传 | 120 | 幻想水浒 | 105 | 露娜 | 120 | | |
| 寂静岭Ⅱ | 480 | 育成足球特大号Ⅱ | 450 | KT猫 | 125 | 瓦里奥 | 105 | 火炎纹章 | 120 | | |

**维修内容价格表**

| 系列 | 内容 |
|---|---|
| PS系列 | 不读盘、挑盘:换原装光眼100元　换原装光头280元　换原装光驱120元<br>无图像、无声音、有声音、无图像:换主板芯片150元　换副芯片120元<br>花板:换主板图像芯片140元　换电源版60元 |
| PS2系列 | 加DVD直读:广州产直读240元　台湾产直读320元　英国产直读520元<br>烧电源换电源芯片200-500元　出仓失灵:换整件200元　换芯片180元<br>不读盘换原装光头500/350元　换主板芯片600-800元<br>无图像无声音换主板芯片700-900元　换副芯片400-700元 |
| DC系列 | 不读盘、挑盘:换光头整件200元　换原装光头150元<br>无图像、无声音、花板:换主板芯片280元　换副板芯片120-230元<br>换原装电源版130元　换图像芯片280元　手柄失灵50元 |
| 手掌机系列 | 电源灯不亮、按钮失灵、黑屏无声音、无图像等价格是50-150元<br>本中心维修主机所换配件均原装正品绝不偷换顾客主机上的零配件。<br>不弄虚作假,保质三个月。 |

**您可用最少的资金,获得最好的回报。**

**欢迎加盟皇金荣**

### 现面向全国招收维修学徒

本中心特聘高级维修技师收徒传艺,宗旨让热爱游戏事业或从事游戏机销售的人士,提高了解,并撑握游戏机保养,维护及修理技能,同时要培养出个别高级的维修人才。

本中心面向全国诚招加盟店。如有对游戏事业有所发展者或已从事本行业经营想扩大知名度和经营范围者,前来洽谈合作方式可为您长期供货产品为市场合理价位,并保证产品质量、售后服务、维修、保养。

本中心批发内容:游戏机、PS Ⅱ、PSone、DC、GBA、周边各种手柄、摇杆、记忆卡、电源、光枪、方向盘。

招徒电话:13501067567 时间:见刊15日内名额10名

宽街店:北京市东城区地安门东大街**65**号　电话:**(010)84014872**

西客站乘**823**路锣鼓巷站下北京站乘**104**路宽街站下

鼓楼店:北京市东城区鼓楼东大街**271**号

服务电话:**010-84039110**　楼城楼向东**200**米路北

邮购地址:北京市东城区地安门东大街**65**号

邮编:**100009** 收款人:李君轶 传真:**(010)84014872**

本中心特设客户投诉电话:13511053093(杨经理)

邮购资询热线电话:010-84039110(六日休息)

注:★本中心以上价格为邮购价目,本市玩友以店堂为准。因市场变化价格会有浮动,请见谅。

本中心面向全国征集各种自制游戏人物、模型、手办的绘画作品、精初选优秀作品在网上登载,订期进行评比,优胜者将于以物质奖励。

# Gnet 航天新亚数码科技有限公司

## 中国专业游戏网 WWW.chinagnet.com

——网上游戏商城:新方式,新感觉,天涯海角;游戏共享

**北京新亚游戏商城**:超大规模经营面积300平方米,提供全方位游戏产品,零售、批发、维修,全方位服务

地址:地安门外大街9号 电话:(010)64043781 (010)84021035(地安门百货商场往北100米)

**广州新亚游戏商城**:面向全国开展批发及邮购业务,也为本地顾客提供零售及维修服务

地址:(及邮购)广州市西堤二马路8号南太工业品市场A1室 邮编:510130

电话:(020)81851337、81861313 传真:(020)81900258 邮购收款人:熊健

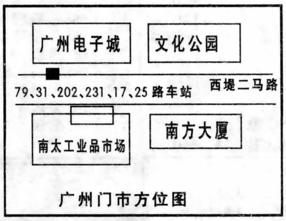
**北京批发部地址**: 朝阳区朝外头条甲93号瑞丰大厦103室

电话:(010)65924082 传真:(010)65958264

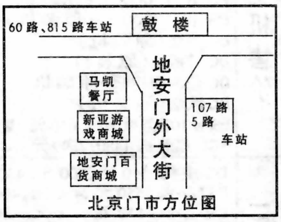
电子邮件:game@chinagnet.com

特别推荐:
GBA 卡带烧录器
256兆全套 1550元
64兆全套 630元
全新SNK掌机NGP+原装卡一盘 仅售180元
GBA 电视转接器 680元
GBA 金手指 350元

新亚公司面向全国经销商批发TVGAME游戏产品
主要包括:PS2、DC、PS、PSone、GBA、GB、SNK、GameCube、WS、Xbox、PC游戏主机、软件、卡带及其周边配件,并批发各类原版盘及游戏精品、饰物、欢迎各地经销商与我们联系,洽谈,我们将在每个城市地区选择一独家代理。



广州门市方位图



北京门市方位图

---

# 哈尔滨 游戏服饰专卖店 腾达

庆祝新年 腾达游戏服装公司大酬宾,购买超千元商品全单8.5折,
Http://www.td-game.com,查询特新的报价。

**特新登场:**
FF10男主角服装:上衣+皮裙+短裤+项链+护手=460元
FF10女主角服装:上衣+裙子+背包+项链=420元
99真草雉京:外衣+内衣+裤子+手套+裤链=420元
99真草雉京:(DC版援助):上衣+裤子+手套=320元
99K'上衣+裤子+项链=360元(皮版)
98草雉京:上衣+马夹+内衣+裤子+手套+头带=400元
八神庵:上衣+衬衫+裤子+项链=380元
特瑞:上衣+裤子+手套+帽子+内衣=320元
斯科尔:上衣+内衣+裤子+项链=460元
斯科尔舞会服装:上衣+裤子=420元
莉诺亚:上衣+内衣+护腕+项链=380元

**特新推出 KOF2000:**
拉尔夫:上衣+内衣+裤子+头巾=360元
克拉克:上衣+内衣+裤子+帽子=360元
库拉:上衣+裤子=300元
克里丝:上衣+内衣+裤子+项链+护腕=280元
98罗伯特:上衣+裤子=260元
七枷社:上衣+裤子+背带=280元
日本学生装(立领装):上衣+裤子=240元
饿狼传说9:
洛克·霍华德:上衣+裤子+手套=340元
特瑞·伯加德:上衣+裤子+手套=320元
反恐精英:
土匪制服:上衣+裤子+头套+手套=220元
警察制服:上衣+裤子+防弹衣=280元
生化危机2:
里昂:外衣+内衣+裤子+护腕=380元
女神异闻录:周防达哉:上衣+裤子=260元
荣吉:上衣+裤子=260元

特价推出KOF002
挂历:60元/本
特价推出最终幻想
十挂历:60元/本
打火机系列:
最终幻想8
最终幻想9
燃烧战车
见武者
价格均为40元/个

FF10烟具:80元/套
FF10钥匙链:35元/个
FF10情侣表:180元/对
FF10男主角项链:60元/条
FF10男主角戒指:45元/个
FF10男主角裤链:60元/条
FF10女主角项链:80元/条
FF10所有过场动画:25元/张
FF9男主角项链:60元/条
FF8男主角项链:50元/条
FF8男主角戒指:40元/个
FF8女主角项链:80元/条
FF8钱包:60元/个
FF8烟盒:60元/个(带打火机)
99草雉京裤链:60元/条
99草雉京手套:35元/副
99草雉京内衣:120/件
98草雉京手套:80元/副
99K'项链35元/条
八神项链:35元/条
八神裤子:85元/条
克里斯项链:35元/条
特瑞帽子:35元/顶
草雉京领标:10元/对
草雉头带:20元
魔鬼戒指:35元/个

HOT项链:35元/条 HOT手链:35元/条
HOT教跳舞VCD:120元/套(包括滑步、特技)共三集
HOT肥裤子:80元/条(颜色全)
HOT写真集:30元/本(品种多)
我的野蛮同学(蟑螂的指钩):50元/个
HOT背带裤:160元/条(颜色全)
谢廷峰项链:35元/条
杰克逊黑色礼帽:50元/顶

**HOT新动态敬请关注:httptd-game.com**
HOT 幸福黑底白边大衣 160元/件 CANDY(糖果)斑点套服 320元/套
HOT 四件套:银灰马夹+外白短袖+内黄长袖+肥裤子=300元
HOT2000北京演唱会出场服:西服+衬衫+领带+裤子=380元(We are future)
迈克尔·杰克逊吉隆坡演唱会演出服:上衣+裤子=400元

本店服装颜色齐全,品种多样,玩友有特殊要求,本店还可订做,保证忠于原版,本店同时提供大量鬼服和大量演出服。而且本店商品均向有关部门申请保险,如有邮购丢失现象均可索赔。

(注:如邮购请将身高、体重、腰围、胸围写清楚,均写净量尺寸,把自己的联系电话写上,一定把字迹写清楚,索取2000年新游戏服饰相片及详细资料每份15元,千万不要错过机会)。

**便利的网上购物敬请关注:http://www.td-game.com**

地址:哈尔滨市南岗区学府路51号服装城2楼精品20号
邮编:150080 收款及联系人:杜遴遴
联系电话:(晚)0451-6670072
批发专线:013904646351 OICQ:15162584
E-mail:dladm@263.net OICQ:15162584
http://www.td-game.com

---

# 南京兴达游戏专卖

**专业批发 价格低廉 原装正货**

喜迎新春,所有商品一律低价销售

| 游戏机 | | |
|---|---|---|
| PS Ⅱ 30000型35000型(原装振动手柄、AV线GT3、电源……2150元 | | 邮费50元 |
| PSone103型(原装振动手柄、AV线、直读、中文说明书+火牛)……690元 | | |
| PSone102型(原装振动手柄、AV线、直读、中文说明书+火牛)……680元 | | |
| 日版DC机(原装手柄、AV线、火牛、上网卡)……650元 | | |
| 美版、欧版DC机(原装手柄、AV线、原装碟、网卡、火牛) 700/750元 | | |
| 原装任天堂GB手掌机(保修卡+4节原装电池、送卡)……230元 | | 邮费30元 |
| 原装任天堂GB超薄手掌机(保修卡+2节原装电池)……270元 | | |
| 原装任天堂GB彩色超薄手掌机(保修卡+2节原装电池、送卡)……390元 | | |
| 原装任天堂GBA彩色手掌机(保修卡+2节原装电池)……560元 | | |

由于定稿时间限制,以上邮购价可能会与当时店内售价有出入,请以电询为准

★ 另有日本卡通VCD、卡通DVD(日语原声,中文字幕)及PS、PS Ⅱ、DVD、DC近千款光碟游戏价格特低,邮费一律15元,现备有详细目录请函索或电询(目录每份一元)GBA、GB卡带及其它配件齐全价格特低,由于版面有限,价格请电询或参照其它广告的低价邮购,为了提高速度请写好回信名址贴足邮票(缺一不复)。

邮购部:南京市秦淮区中华路357号。范文祥(收) 邮编:210006 查询电话:025-5612618。

**售后服务** 凡在兴达连锁店所购买的游戏机一周包换、三个月内免费保修。终身维修,如有假货包退,并双倍赔偿给消费者。

地址:
南京市中华路357号(原来燕桥2号,兴达店)
电话:025-2212108
(2、16、33、路公共车、长乐路站对面)
一楼店面,二、三楼网吧 欢迎光临

批发总部:
南京市中央门建宁路11号—10
(金桥市场正对面)
电话:025—5612618 范文祥

# 河南闯关族电玩商行

特别推荐

本公司根据市场需要，从日本引进技术及生产线，独自开发适用一系列高档家用游戏机(PS2、X－BOX、PSone、NGC、DC等)的液晶彩色显示屏，以"◈"、"闯关族"作为商标，受法律保护，有产品合格证书、三包书，面试以来，因其经济实用、使用方便、价格低廉、受到大家广大好评，产品供不应求，为回报广大用户，经研究决定，元旦、春节期间优惠酬宾，具体情况看下列广告，亦可电话联系，另公司现面向全国证征各地代理、联系电话：0371－3924564或13700881126

**汇款地址：河南省郑州市金水区经八路11号7号楼13号　收款人：葛谦　邮购热线：0371－3924564　邮编：450000**

## 主机量贩区

PS Ⅱ 35000型(主机、正版盘GT Ⅲ、原装黑振、AV线、电源线) 2450元　邮费50元
PS Ⅱ 30000型(主机、原装黑振、AV线、电源线) 2150元　邮费50元
PSone：102/101/103(主机、原装自振、电源、AV线) 710元/720元/720元　邮费30元
DC：中讯代理A型日版/B版/美版/欧版(主机、原装手柄、电源线、AV线)1000元/850元/750元/750元 邮费30元
手掌机：GBA/GBC/超薄GB　565/410/290　邮费10元　X－BOX(全套)电询
NGC主机、原装手柄、带游戏　1950元　邮费30元　奥林巴斯眼镜电视(最新)　3300元(带邮费)
注：所售主机均贴有受法律保护的"◈"及"闯关族"商标　监督、投诉电话：0371－6967363、13700881126

PS二手机 邮费30元
(主机、双手柄、AV线、电源、直读)
9002－500元、9003－500元
7501、7502－500元
7000、5000－400元
3000、1000－350元
SS二手机全套 280元 邮费30元

## 特价配件区

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| PSⅡ CD、DVD直读 | 350元 | PSⅡ色插分量线 | 50元 | DC原装记忆卡 | 120元 | GBA放大镜 | 30元 |
| PSⅡ原装8M记忆卡 | 250元 | PSⅡ专用150W电源 | 180元 | DC万用VGA | 60元 | GBA、GB灯 | 10元 |
| PSⅡ原装黑振 | 250元 | PSⅡ高清晰S端子线 | 20元 | DC原振包 | 115元 | GBA、GB皮套 | 10元 |
| PSⅡ专用VGA | 300元 | PS高清晰S端子线 | 10元 | DC4M记忆卡 | 35元 | DC、VCD模拟器 | 20元 |
| PSⅡ横、竖支架 | 20元 | DC上网猫、盘 | 150/套 | DC组振包 | 20元 | GB专用电源 | 10元 |
| PSⅡ DVD摇控器 | 50元 | DC原装手制 | 80元 | GBA原装电源 | 40元 | | |

## GBA组装卡

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 胜利十一人足球 | 90元 | 勇者斗恶龙 | 85元 | 寂静岭 | 110元 | 玛丽坏兄弟 | 75元 | 洛克人 | 75元 |
| 实况足球 | 90元 | 哈里波特 | 85元 | 超级机器人A | 75元 | 游戏王6 | 160元 | 拿破仑 | 100元 |
| 特鲁尼克大冒险 | 90元 | 龙战士Ⅱ | 85元 | 黄金太阳 | 75元 | 街霸Ⅱ | 75元 | 炸弹人 | 50元 |
| 三国志 | 95元 | 超音讯索尼克 | 90元 | 皇家骑士团 | 75元 | 快打旋风 | 50元 | 泡泡龙 | 85元 |
| 玛丽好兄弟Ⅱ | 80元 | 烈火炎焰 | 95元 | 龙战士1 | 50元 | 风之少年 | 50元 | | |
| 铁拳TA | 90元 | 大战略 | 85元 | 恶魔城(中) | 75元 | 鬼屋魔影 | 70元 | | |
| 格斗之王EX | 90元 | 奇奇怪界 | 55元 | 恶魔城(日) | 60元 | GTA赛车 | 60元 | | |
| 幽灵夺还屋 | 75元 | 心跳回忆 | 115元 | 玛丽好兄弟 | 50元 | GT选手权 | 60元 | | |

邮费10元

## 最新产品

"闯关族"9寸真彩液晶显示屏　1698元 邮费20元(仅售100套)
"闯关族"5.6寸真彩液晶显示屏(可收电视)698元 邮费20元(仅售500套)
"闯关族"5.6寸微彩液晶显示屏(可收电视)598元 邮费20元(仅售500套)
"闯关族"5.6寸真彩液晶显示屏　498元 邮费20元(仅售500套)
"闯关族"5.6寸微彩液晶显示屏　398元 邮费20元(仅售500套)
最惠组合：PSone(主机＋原装振＋原装电源＋原装AV线)＋"闯关族"5.6寸彩色显示屏 仅售1400元 邮费30元(仅售500套)
DC(主机＋原装手柄＋原装AV线＋电源)＋"闯关族"5.6寸彩色显示屏 仅售1400元 邮费30元(仅售500套)

## 攻略书免邮费

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 游戏王 | 22 | 牧场2、3 | 22 | PS、DC金手指大全 | 22 |
| 萨尔达 | 22 | 勇者斗恶龙 | 22 | 莎木1、2 | 22 |
| 时空/大地 | 22 | 水晶攻略薄 | 22 | 太8、太9、太10 | 22 |
| 薄金银书 | 22 | 水晶攻略厚 | 22 | 世纪外传 | 22 |
| 中厚金银书 | 22 | 勇者恶斗龙4 | | 梯区 | 22 |
| 最厚金银书 | 22 | (上、下等) | 22 | 阿卡迪亚 | 22 |
| 4合1口袋 | 22 | 黄金太阳 | 22 | 恐怖反应 | 22 |

## 精品系列

| | | | |
|---|---|---|---|
| 太八烟盒 | 30 | 太＋烟缸 | 30 |
| 太八火机 | 15 | 太＋火机 | 15 |
| 太八项链 | 12 | 太＋刀 | 18 |
| 太＋闪光表 | 70 | 太＋坏 | 18 |
| 太＋男表 | 70 | 太＋钱包 | 25 |
| 太八情侣表 | 110 | 太＋支架 | 70 |

## 特别推荐

| | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 机器人大战A | 60 | 古墓骑兵(中文) | 38 | 口袋钻石(中文) | 18 | 游戏王3、4(中文) | 14/38 | 第二、三、五次机战(中文) | 15/15/15 | RPG炸弹人(中文) | 25 | 10合1(96双截龙1、2、3 洛克人1、2、3 魂斗曼1、2 热血硬派) | 35 |
| 樱花大战(中文) | 60 | 古墓丽影2(中文) | 55 | 口袋翡翠(中文) | 18 | 牧场物语1、2(中文) | 15/20 | 女神转生Ⅱ(中文) | 20 | 1942 | 20 | 8合1(三国志中文、吞食天地中文、第二次、复活邪战) | 35 |
| 哈里波特 | 45 | 数码RPG | 58 | 口袋洞版(中文) | 30 | 牧场物语3、4(中文) | 20/46 | 快打旋风 | 15 | 大金刚 | 18 | 12合1(口袋黄、绿、青)机械人大战、杰克、游戏王 | 45 |
| 二郎神杨戬(中文) | 40 | 生化危机(中文) | 36 | 黑之书(中文) | 35 | 萨尔达(中文) | 15 | 三国志1、2(中文) | 12/16 | 电车GO | 15 | 6合1口袋黄、太空战士4 | |
| 恶魔城Ⅱ | 60 | 勇者斗恶龙3(中文) | 35 | 白之书(中文) | 25 | 勇者斗恶龙1＋2(中文) | 20 | 吞食天地(中文) | 13 | 2000实况足球 | 23 | 魂斗罗6冒险岛2 | 40 |
| 大刀(中文) | 38 | 大地(中文) | 20 | 红之书(中文) | 35 | 爆走战记(中文) | 20 | 大富翁(中文) | 18 | 胜利11人足球 | 15 | 10合1口袋(金、银)口怪兽(中文)梦幻之星 | 45 |
| 三国志之视天下 | 60 | 时空(中文) | 20 | 多侦探柯南(中文) | 50 | 燃烧战车 | 28 | 蓝球飞人 | 14 | 牧场4合1(中文) | 35 | | |
| 洛克人DX Ⅲ | 60 | 文章传说(中文) | 45 | 樱花大战 | 45 | 太空战士4(中文) | 14 | 洛克人X2(中文) | 15 | 水晶5合1(中文) | 35 | | |
| 封神榜(中文) | 38 | 百金神兽(中文) | 40 | 越战2001 | 40 | 太空战士8(中文) | 14 | 鬼武者(中文) | 25 | 金4合1(中文) | 32 | | |
| 风之西林2 | 35 | 007(中文) | 25 | 太空战士10 | 35 | 96/97 | 11/14 | 盗墓迷城2(中文) | 15 | 银4合1(中文) | 32 | | |
| 星之海洋 | 40 | 2002格斗 | 45 | 口袋金、银(中文) | 18 | 99/2000/2001 | 25/25/30 | 大战略(中文) | 18 | 玛丽7合1(中文) | 26 | | |
| 鬼屋魔影(中)(日) | 60/40 | 玛丽网球 | 30 | 口袋水晶(中文) | 19 | 立体街霸Ⅱ | 14 | 孤岛冒险2(中文) | 20 | 玛丽12合1(中文) | 35 | | |
| 怪兽策略(中文) | 50 | 水浒神兽(中文) | 68 | 口袋红、绿、黄、青(中文) | 13 | 好玛丽2、3 | 23 | 幽幽白书(中文) | 14 | GB2in1金手指卡 | 35 | | |
| | | 心跳文艺(中文) | 32 | 口袋金银合卡(中文) | 28 | 玛坏丽(中文) | 30 | 斩红郎无双剑(中文) | 18 | 6合1(96、95饿狼、幽幽白书、忍者鬼 忍者龙剑传 | 35 | | |
| | | 心跳体育(中文) | 32 | 游戏王1、2(中文) | 23/35 | 机器人大战F(中文) | 15 | | | | | | |

邮费一盘8元
每多一盘加2元

**郑重承诺：** 阁下在闯关族及各分店所购新主机均有"闯关族"及"◈"明显商志，均为原装正品，受法律保，如遇质量或其它问题请拔打投诉电话：0371－6967363或13700881126联系　诚征各地经销商闯关族经八路零售，邮购总店地址：郑州市经八路北段11号院7号13号，电话：0371－3924564

## 各地连锁店如下：

新乡：闯关族二百货二楼A区18号
电话、传真：0373－2048332、13017540416　联系人：周鹏
洛河：火车站兴亚科技市场一楼28、29号(图书超市对面)拳王电子
联系人：陈永超　电话 0395－2166617 13069566675
周口：荷花市场荷花仙子南10米路东2－1308勇乐电玩游戏专营店
电话：0394－8262203　联系人：张勇
许昌：光明路中段附6号闯关族游戏专营
手机：13069519896　联系人：杨国杰
邯郸：市北关街甲8号(学步桥南50米)游戏之家

市针织厂批发市场南门游戏之家 0310－4057181 616718马俊国
开封：顺河区财政厅东街14号万顺游戏天堂
电话：0378－5963212　联系人：王林
平顶山：闯关族电玩火爆机一族平顶山建设路
5中心路交叉口太阳城商场2楼　电话：13071719237　联系人：李龙
平顶山：西沿河路西杨村联盟小学对面次世代游戏专营 0375－2908152 王先生
安阳：市解放路步步高专卖店(市中医院对面)电话：0372－5937633 郑先生
焦作：解放东路信访局北侧闯关族　电话：0391－2925015、13608498520 安先生
开封：龙亭区御街东口天翔模型中心　电话：0378－2880230、3854086、5979400 唐田乐

郑州：经八路北段闯关族游戏专营
电话：0371－3924564　葛先生
正兴街邮局马路对面闯关族　电话：0371－6967363
庆丰街火车头体育场南50米 郑州超群模型玩具
手机：13903821775　联系人：付炎
苑陵商场一楼1559档 电话：6953031 焦水河

# 上海王子游戏

**邮购(收款)地址：上海市新昌路448号　收款人：鲁薇　邮购专线：021－63590463　邮编：200003**

PS2主机＋原装振动手柄＋AV线＋加装DVD游戏芯片　2190元/邮费30元　GBA主机(日本产) 560元/邮费20元
NGC主机(含原装手柄)＋100伏电源＋AV线＋8cm原装CD×2　1980元/邮费30元

| 品名 | 价格/邮费 | 品名 | 价格/邮费 | 品名 | 价格/邮费 | 品名 | 价格/邮费 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| PSone(主机＋手柄＋记忆卡) | 690/20 | PS2原装振动手柄 | 180/10 | DC美版机(手柄网卡＋原版游戏) | 720/20 | NGP二手彩机(送卡) | 280/10 |
| PSone透明机壳 | 30/5 | PS2分量端子线 | 280/10 | DC原装手柄 | 95/10 | SONY MD R909录放机 | 2180/10 |
| PSone原装振动手柄 | 90/5 | PS2专用VGA盒 | 350/10 | DC原装记忆卡 | 120/10 | SONY MD R900录放机 | 1780/10 |
| PSone5.6寸彩屏 | 650/10 | PS2枪 | 150/10 | DC全对应VGA盒 | 80/10 | SONY MD＋MP3两用机 | 1490/10 |
| PSone旅行充电源 | 120/10 | PS2遥控器 | 80/10 | DC摇控器＋VCD卡 | 80/10 | SONY Q33耳机 | 250/10 |
| PSone原装光头(全套) | 250/10 | GB彩色手掌机 | 420/10 | NGC原装手柄 | 250/10 | SONY MD光缆线 | 80/10 |
| WS黑白机(二手)＋送卡 | 180/10 | GB二手彩机(送卡) | 290/10 | NGC原装记忆卡 | 150/10 | JVC重低音耳机 | 180/10 |
| WS 6件套(充电、对战线、外壳) | 48/10 | GB二手薄机(送卡) | 150/10 | NGC原装AV线 | 120/10 | SONY MD空白光盘(免费录音) | 20/10 |

**以下游戏不论多少，每次收邮费10元**

| 品种 | 价格 | 品种 | 价格 | 品种 | 价格 | 品种 | 价格 | 品种 | 价格 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| GBA原版玛里奥 | 280 | GBA皇家骑士团 | 98 | GBA魔法泡泡 | 98 | PS2实况5(最终版) | 490 | NGC明星大乱斗 | 480 |
| GBA原版黄金太阳 | 350 | GBA黄金太阳 | 98 | GBA奇奇怪界 | 98 | PS2死或生2 | 490 | NGC超级猴球 | 390 |
| GBA原版龙之战士 | 380 | GBA街霸Ⅱ | 98 | GBA侏罗记公园 | 98 | PS2三国志7 | 480 | NGC露依大冒险 | 450 |
| GBA原版皇家骑士团 | 290 | GBA游戏王5 | 98 | GBA大富翁 | 78 | PS2 MGS2 | 450 | NGC动物之森林 | 480 |
| GBA原版肩成足球 | 390 | GBA机器人大战A | 98 | GBA魔法假期 | 98 | PS2魔剑X | 480 | DC特大号2 | 420 |
| GBA原版拿破仑 | 420 | GBA恶魔城(中文) | 98 | GBA秋秋火箭队 | 98 | PS2风之克罗诺亚 | 480 | DC SONIC2限定版 | 280 |
| GBA原版炸旦人 | 330 | GBA炸旦人 | 78 | GBA电单车 | 98 | PS2暗云 | 380 | DC SNK VS CAP | 280 |
| GBA原版机器猫 | 280 | GBA雷霆战机 | 78 | GBA三国志 | 98 | PS2武装雄师 | 480 | DC樱花3限定版(九成新) | 380 |
| GBA原版闪灵二人组 | 280 | GBA ZOE | 98 | GBA拳皇EX | 108 | PS2 7骑兵团 | 480 | DC莎木Ⅱ限定版(九成新) | 180 |
| GBA原版太空魔法 | 280 | GBA明星赛车 | 98 | GBA游戏王6(128兆) | 180 | PS2 VR战士4 | 480 | DC GRANDIA Ⅱ(九成新) | 180 |
| GBA原版欢乐聚会 | 280 | GBA无限神奇 | 98 | GBA龙骑士Ⅱ | 98 | WSC SD高达英雄传 | 150 | DC百剑(二手) | 150 |
| 以上原版GBA卡买一送一 | | GBA魔兽 | 98 | GBA洛克人2 | 98 | WSC数码暴龙2 | 180 | DC生化危机(二手) | 120 |
| GBA玛丽世界 | 78 | GBA GTA赛车 | 88 | GBA大战略 | 98 | WSC罪恶工具 | 180 | DC漫画英雄(二手) | 90 |
| GBA玛丽世界2 | 98 | GBA雷曼 | 88 | GBA大冒险2 | 98 | WSC宇宙战舰 | 180 | DC皇帝财宝(二手) | 90 |
| GBA玛丽赛车 | 78 | GBA X－MAV | 88 | GBA铁拳 | 98 | WSC太空战士 | 180 | DCGT赛车(二手) | 80 |
| GBA玛玛丽 | 98 | GBA美国大兵 | 88 | GBA索尼克 | 98 | WSC G世纪高达2 | 280 | DC12合1 | 280 |

**王子有专业维修人员为您维修、改装PS2、PS、DC、GB等游戏卡，立等可取、价格合理。**

上海王子游戏精品店
地址：上海市新昌路448号(新闸路向南100米)
公交15路、21路、19路、939路、136路、801路
地铁一号线：新闸路站下，新昌路出口左转步行1分钟
电话：021－63590464　营业时间：10:00～18:30 节假日照常营业

上海王子川北店
地址：虹口区东宝兴路239号(四川北路向西30米)
公交18路、21路、轻轨明珠线到东宝兴路站下
电话：63246365
营业时间：10:00～20:30(节假日照常营业)

**高价收购PS、DC、GB及WS、NGP、GBA卡带等商品，欢迎来店估价**

# 北京瑞明兴隆游戏服务中心

回收二手机 诚征各地加盟店

批发、零售、维修、邮购

休闲假日别徘徊 快到瑞明兴隆来

本月军人、武警、残疾人凭广告到本店购主机可享受 9·5 折优惠含邮购。

**好消息** 本月开始本服务面向全国大量按市价 60% - 80% 高价回收，代卖二手游戏机及原版游戏软件，也可以以旧换旧，以旧换新，出租各类游戏主机，高价回收 PS2、PSone、DC、GBA、GBC、GB、WSC、NGP 及正版软件。本月如果在服务中心购买任何一款游戏机(含二手)均可免费换等价游戏机一次，花一台主机的钱，玩两台主机的游戏，抓紧时间，马上行动。

**本月特价：GBA + GBA 卡带(任选) + GBA 高效 15 小时充电器 + 七彩腰包 + GBA 专用耳机 + GBA 原装贴膜 + GBA 皮套 + GBA 夜用灯 790 元**

## 时尚主机



任天堂 128 位
NGC 游戏机
价格 1780 元



任天堂 32 位手掌机
GBA 550 元
皮卡丘限定版
GBA 主机 1180 元



百代 WSC 490 元
百代 WSC + 太空战士Ⅱ
限定版 1050 元

**本中心质量第一，服务第一，价格公道，所售主机均为原装正货，保修三个月，终身维修。**

## 游戏主机

**PS2 惊喜套装 30000 型(双振动手柄 + 原 AV 线 + 原装大电源 + 原装 DVD 游戏 + 原装 8M 记忆卡 + DVD 直读 + PS 支架 + PS2 专用背包 + 多款 DVD 游戏)3280 元 单机原配制(30000 型主机 + PS2 原装振柄 + 原 AV 线)1980 元**

PS2 10000 型(双原震手柄 + 原 8M 记忆卡 + 原驱动盘 + 原 AV 线 + 原分量端子线 + PS2 支架 + 原版游戏)5880 元(含特快邮费)
PS2 15000 型(原震手柄 + 原 8M 记忆卡 + 原驱动盘 + 原 AV 线 + 原分量端子线 + PS2 支架 + 直读)4500 元(含特快邮费)
PS2 18000 型(原震手柄 + 原装遥控器 + 原 AV 线 + PS2 支架 + 电源线)3350 元
PS2 35000 型(双震动手柄 + 原 AV 线 + PS2 支架 + 电源线 + 正版 GT 3)2600 元

**微软 X - BOX 128 位游戏机原配置 3280 元**

DC 日/美/欧 A 版套机(原 AV 线 + modem + 原装 1M 夜晶记忆卡 + 原装震动包 + 原装双手柄 + 原版游戏 + 上网盘 + 电话线 + 电源)1180 元/1080 元/1050 元单机 950 元/820 元/790 元
DC 日/美/欧 B 版套机(原 AV 线 + modem + 组装 4M 记忆卡 + 组装震动包 + 原装手柄 + VCD 卡 + 电源 + 多款游戏)750 元 单机 580 元
PSone 原装套机(原装光头)102/103 型 PSone 主机 + PSone 原震手柄 + PSone 专用金手指卡 + PSone 原装电源 + 原 AV 线 + PSone 原装背包 + 多款 PS 游戏 850 元/880 元 102/103 型单机 680 元/690 元
PSone 组装套机(组装光头)102/103 型 PSone 主机 + 双震动手柄 + 原电源 + 原 AV 线 + PSone 记忆卡 + PSone 专用金手指卡 + PSone 原装背包 + 多款游戏 750 元/780 元 102/103 型组装单机 580 元/590 元
PS7501/9002 型原装套机(PS 主机 + PS 原震手柄 + PS 金手指卡 + PS 电源 + 原 AV 线 + PS 原装记忆卡 + 多款游戏)950 元
PS7901/9002 组装套机(PS 主机 + PS 双震动手柄 + PS 金手指卡 + PS 电源 + 原 AV 线 + PS 原装记忆卡 + 多款游戏)680 元
GBC(限定版/普版)套机(GBC + GBC 充电器 + GBC 七彩腰包 + GBC 夜用灯 + GB 金手指 + 任选 100 元内 GB 卡)590 元/480 元
GB 超薄套机(GB 薄机 + GB 充电器 + GB 七彩腰包 + GBC 夜用灯 + 金手指 + 任选 100 元内 GB 卡)360 元
GB 厚机套机(GB 薄机 + GB 充电器 + GB 七彩腰包 + GBC 夜用灯 + 金手指 + 任选 100 元内 GB 卡)220 元
WS 套机(WS 主机 + 任选 WS 卡带 1 盘)280 元　WSC 套机(WSC 主机 + 任选 WSC 卡带 1 盘)780 元　NGP 套机/NGP 彩机 + 任选 NGP 卡带 1 盘 580 元

**主机邮费 35 元　掌机邮费 20 元**

## 二手主机

9 成新 PS2 套机(PS2 主机 + 双震动手柄 + 原 8M 记忆卡 + PS2DVD 直读 + AV 线 + PS2 电源 + PS2 游戏)1900 元
8 成新 PS5501/7501/9002 套机(PS 主机 + 双震动手柄 + PS 电源 + AV 线 + PS 原装记忆卡 + PS 多款游戏)490 元
8 成新 PSone 套机 100/101/102/103 型(PSone + 双震动手柄 + PSone 电源 + AV 线 + PSone 原装记忆卡 + PSone 多款游戏)550 元
8 成新 DC 美/日/欧版套机(DC 主机 + 双手柄 + DC4M 记忆卡 + DC 震动包 + AV 线 + DC 电源 + 多款游戏)550 元
9 成新 GBA 套机(GBA 主机 + GBA 卡任选 + GBA 充电器)500 元　9 成新 GBC 套机(GBC 主机 + GBC 充电器 + GBC 卡带任选)300 元
9 成新 GB 超薄套机(GB 薄机 + GB 充电器 + GB 合卡)150 元　8 成新 GB 厚机套机(GB 厚机 + GB 卡)90 元
9 成新 NGP 套机(NGP 主机 + NGP 原版卡)420 元　9 成新 WS/WSC 套机(WS/WSC 主机 + WS/WSC 卡 1 盘)180 元/350 元

| 游戏配件(免邮费) | | | | | | | | 游戏饰物及其它免邮费 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| PS2 原装 VGA | 280 | PS2 手柄 4 分插 | 120 | PS2 原装光头 | 480 | DC SFC 模拟器 | 40 | FF10/FF8 顶链 + 戒指 | 35/25 | FF10/FF8 ZEP 打火机 | 35 | 合金装备笔盒 | 40 |
| PS2 原装分量端子线 | 270 | PS2 原装 40G 硬盘 | 1780 | DC VGA | 60 | DC MD 模拟器 | 30 | FF10/FF8 夜光手表 | 75/65 | FF10/FF8 烟盒 | 35 | 樱大战烟盒 | 40 |
| PS2 原装 8M 记忆卡 | 220 | PS2 原装 modem | 1350 | DC FC 模拟器 | 30 | DC NGP 模拟器 | 40 | FF10/FF8 情侣表 | 130/120 | 合金装备烟盒 | 40 | 樱大战火机 | 48 |
| | | PS2 组装方向盘 | 450 | DC GB 模拟器 | 30 | GBA 64M /128M 刻录卡 | 590/750 | | | 合金装备火机 | 48 | 樱大战笔盒 | 40 |

**PS2、DC、GBA、WS、NGP 正版游戏。特价 DC 正版游戏(美)波斯王子 48 元**

| 品名 | 价格/邮费 | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| PS2 合金装备 2(限定/普通) | 1480/390 元 | PS2 寂静岭 2 | 500/10 | DC 机器人大战 α | 450/10 | GBA 快打旋风 | 330/10 | WS GG 格斗(彩) | 390/10 | WS 机甲战士(黑) | 180/10 |
| | | PS2 皇牌空战 4 | 480/10 | DC 樱大战 | 490/10 | GBA 皇家骑士团 | 330/10 | WS 宇宙大合号(彩) | 380/10 | WS 梦幻模拟战(黑) | 280/10 |
| | | PS2 真三国无双 2 | 490/10 | DC 樱大战 2 | 520/10 | GBA 黄金的太阳 | 360/10 | WS 仙界传 2(彩) | 370/10 | WS 数码暴龙(黑) | 260/10 |
| PS2 鬼武者 | 530/10 | PS2 格兰蒂亚 X | 520/10 | DC 樱大战 3(限定版) | 790/10 | GBA 街霸Ⅱ X | 330/10 | WS 数码暴龙 02(彩) | 370/10 | NGP 月华剑士 | 230/10 |
| PS2 维罗尼卡 | 480/10 | PS2GT 2001 | 260/10 | DC 维罗尼卡完全版 | 490/10 | GBA 龙战士 2 | 350/10 | WS 高尔夫球(彩) | 360/10 | NGP 拳皇 R1 | 220/10 |
| PS2 鬼泣 | 500/10 | DC 莎木 | 550/10 | GBA 超级玛莉 2 | 350/10 | GBA 三国志 | 350/10 | WS SD 高达(黑) | 180/10 | NGP 侍魂 | 230/10 |
| PS2 决战 2 | 490/10 | DC 莎木 2(限) | 550/10 | GBA 洛克人 EXE2 | 350/10 | GBA 玛莉奥赛车 | 320/10 | WS SD 高达英雄传(彩通) | 220/10 | NGP12 合 1 | 340/10 |
| PS2 实况 5 加强版 | 530/10 | DC 特大号足球 | 430/10 | GBA 恶魔城 | 450/10 | GBA 游戏王 5 | 420/10 | WS 机器人大战 2 地上篇 | 350/10 | NGP 拳皇大富翁 | 240/10 |
| PS2VR 战士 4 | 520/10 | DC 特大号足球 2 | 450/10 | GBA GT - A 赛车 | 290/10 | WS 太空战士(彩) | 380/10 | WS 机器人大战 2 宇宙篇 | 360/10 | NGP 拳皇 R2 | 230/10 |
| PS2 最终幻想 X | 580/10 | DC 梦幻之星 1 | 520/10 | GBA 铁拳 | 350/10 | WS 太空战士(彩)2 | 430/10 | WS 机器人大战 2 银河篇 | 390/10 | NGP9 合 1 | 330/10 |
| PS2 GT 3 | 260/10 | DC 梦幻之星 2 | 530/10 | GBA 机器人大战 A | 420/10 | WS 机动战士(彩) | 390/10 | WS 午夜凶铃(黑) | 280/10 | NGP 恶狼传说 | 230/10 |

**GBA 配件、GBA 卡及 GB 新卡介绍　其它 GB 卡详查其它广告价格**

| GBA 配件 | 价格/邮费 | | 价格/邮费 | GBA 卡 | 价格/邮费 | | 价格 邮费 | | 价格 邮费 | 以下 GBA 新卡介绍 | | | 价格 邮费 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| GBA 配件全家福(15 件套) | 180/5 | GBA 透明皮套 | 15/5 | GBA 玛里奥 | 55/10 | GBA 炸弹人 | 55/10 | GBA 寂静岭 | 95/10 | | | GBA 三国志 | 90/10 |
| GBA 充电器 + 电源 | 35/5 | GBA 七彩皮套 | 20/5 | GBA 瓦里奥 | 70/10 | GBA 钻地先生 | 55/10 | GBA 哈丽波特 | 95/10 | GBA 拳皇 EX | 95/10 | GBA 特鲁尼克大冒险 2 | 95/10 |
| GBA 高效 15 小时充电器 | 95/5 | GBA 七彩腰包 | 35/5 | GBA 玛里奥赛车 | 70/10 | GBA 机器猫 | 55/10 | GBA 信长野望 | 85/10 | GBA 铁拳 | 95/10 | GBA 罪恶工具 X | 95/10 |
| GBA 专用耳机 | 40/5 | GBA 七彩挎包 | 35/5 | GBA 黄金太阳 | 75/10 | GBA 大富翁 | 65/10 | GBA 快打旋风 | 95/10 | GBA 实况足球 | 95/10 | GBA 街霸 ZERO3 | 95/10 |
| GBA 组装贴膜 | 18/5 | GBA 盔甲 | 45/5 | GBA 龙战士 | 70/10 | GBA 全日本 GT | 60/10 | GBA 风之少年 | 95/10 | GBA 实况明星足球 | 90/10 | GBA 游戏王 6 | 120/10 |
| GBA 原装贴膜 | 45/5 | GBA 摇杆 | 10/5 | GBA 恶魔城 | 55/10 | GBA GTA | 60/10 | GBA 皇家骑士团外传 | 95/10 | GBA 玛丽奥 2 | 95/10 | NGC 明星大乱斗 | 450/10 |
| GBA 对战线(2 条) | 30/5 | GBA 彩装贴膜 | 25/5 | GBA 恶魔城(中文) | 75/10 | GBA 游戏王 5 | 75/10 | GBA 幻想水浒传 | 95/10 | GBA 洛克人 EXE | 95/10 | NCG 路易鬼屋冒险 | 400/10 |
| GBA 对战线(4 条) | 45/5 | GBA 专用卡盒 | 5/5 | GBA 街霸Ⅱ X | 65/10 | GBA 拿破仑 | 75/10 | GBA 机器人大战 a | 95/10 | GBA 索尼克 | 95/10 | NGC 索尼克大冒险 2 | 450/10 |
| GBA 专用灯 | 15/5 | GBA 扩音器 | 25/5 | GBA 洛克人 EXE | 55/10 | GBA 口袋 J 联盟足球 | 95/10 | GBA 纯情房东俏房客 | 95/10 | GBA 魔法假期 | 90/10 | NGC 星球大战 | 450/10 |
| GBA 放大镜 + 灯 | 30/5 | GBA 车载充电器 | 40/5 | GBA 大战略 | 85/10 | GBA 沙龙曼蛇 | 85/10 | GBA Z·O·E | 95/10 | GBA 龙战士 2 | 95/10 | NGCVR 射手 3 | 480/10 |

**PC 压缩动画，超低价，邮费 15 元；新到 DVD 原版动画，品种多样，价格电询，免邮费。**

| 名称 | PC 片数 | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 强殖装甲 | 1· | 高达 W | 3· | 柯南剧场版 | 1· | 街霸 V | 1· |
| 风魔小次郎 | 1· | 高达 V | 3· | 青青 6 号 | 1· | 3×3 只眼 | 1· |
| 龙珠 | 2· | 高达 X | 3· | 幽幽白书全集 | 6· | 街霸完结篇 | 1· |
| 灌蓝高手 | 6· | 高达 G，高达 Z | 3·/3· | DNA2 | 1· | 安达充，棒球小子 | 5· |
| 封神演义 | 2· | 不可思议(青龙) | 2· | 逮捕令 | 1· | 银河英雄传说外传 | 1· |
| 橙路 | 3· | 不可思义议(朱雀) | 2· | 剑风传奇 | 2· | 新世纪福星战士(TV + 剧场) | 2· |
| 金田一少年事件薄 | 2· | 超时空 07TV 版 | 1· | 游戏王 | 3· | 浪客剑心前传(十字伤) | 1· |
| 神行太保(圣子到) | 2· | 银河英雄全集 | 7· | 机器猫 | 1· | 中华一番 | 2· |
| 圣斗士星矢系列 | 2· | 头文字 D | 1· | 樱花大战 | 1· | GTO，柯南 TV | 2·/7· |
| 城市猎人 | 1· | 圣斗士四大剧场 | 1· | 猎和老鼠 | 2· | 圣斗士全集 | 4· |
| 罗德岛战记 | 2· | 圣斗士北欧篇 | 2· | 瑟男杰特 | 2· | 安达元棒球小子后续 | 2· |
| 高达 08MS 小队 | 1· | 浪客剑心 TV 版 | 4· | 新世纪福星战士(TV) | 2· | 蓝色力量 | 2· |
| | | 超 - 时空要塞 TV | 2· | 少年街霸 | 1· | 银装骑攻队 | 1· |

*游戏及动画原版 CD 价格 30 元/张免邮费*

| | |
|---|---|
| 原声 CD | 七龙珠 3 |
| 心跳回忆 8 | 毕奇魂 3 |
| 柯南 5 | 中华一番 4 |
| 金田一 2 | 游戏王 3 |
| 少女革命 3 | 天使禁猎区 1 |
| 秀逗魔导师 8 | BOYS BE 1 |
| 万能文化猫娘 2 | 棒球英豪 1 |
| 天地无用 8 | BOY 1 |
| 真女神转生 4 | 电脑组 1 |
| 守护月天 3 | 浪客剑心 1 |
| 樱井智 2 | 快感乐园 2 |
| 忍者乱太郎 3 | 鬼武者 1 |
| 烈火之炎 2 | 最终幻想 1 |
| 我的女神 3 | 苍魔灯 1 |

**店址及汇款地址：北京市西城区南长街 12 号　邮编：100031**
**电话/传真(010)66054729　收款人：赖伟涛**

乘车路线：1 路、4 路、5 路、52、57 路中山公园站下车或乘地铁到天安门西站下车换乘 5 路西华门站下车北走 20 米路东或从北海乘 5 路西华门下车，南走 100 米路东



祝贺本公司全力赞助的'2001 世界 B 级自行车锦标赛圆满成功',并将一如继往支持中国体育事业!

迎新春,送大礼!

# 北京信宏威达游戏产品邮购价目表

不以虚假广告骗人!
公司实力值得信赖!

自即日起凡一次性购物满 300 元者,均可免费获赠日本 TAMA 全自动照相机一部,300 部送完为止!

## 分期付款

新春已至,应广大玩友强烈要求,现本公司开展简便分期付款业务(免担保人,免手续费,所有机型分期付款均为三个月。本活动截止于 2002 年 3 月 15 日)

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| PS ONE(全配置/送游戏) | 首付 500 元 | 月还 80 元 | GBA 日版机 | 首付 500 元 | 月还 70 元 |
| DC 美版(全配置) | 首付 530 元 | 月还 100 元 | GBC 日版 | 首付 390 元 | 月还 50 元 |
| PS2 30000 型(全配置/送游戏一款) | 首付 1500 | 月还 250 元 | GB 日版标准厚机 | 首付 190 元 | 月还 40 元 |
| PS7501/9002(全配置/送游戏) | 首付 550 元 | 月还 90 元 | SS 原装机(全配置/送游戏) | 首付 320 元 | 月还 80 元 |

请玩友将个人资料(姓名、固定电话、有效证件复印件)连同首付款(须另加邮费 50 元)一起寄往本公司,我们收到汇款之后会在三个工作日内将货发出。

## 现本公司为您精心选配各款精品套餐!大礼包款款超值!

(套餐快件邮费 50 元/套,GB 套餐 30 元/套,主机均保修三个月)

| | | |
|---|---|---|
| 套餐 1:PS 套餐(7501/9002 主机+原震动手柄+格斗手柄+电源+8M 记忆卡+金手指+20 款游戏) | 原价 1107 | 现价 850 |
| 套餐 2:PSONE 套餐(主机+双专用震动手柄+专用电源+原装记忆卡+专用包+金手指+20 款游戏) | 原价 985 | 现价 790 |
| 套餐 3:PSONE 豪华套餐(主机+双专用震动手柄+专用电源+原装记忆卡+全制式液晶屏+充电电池+金手指+20 款游戏) | 原价 1675 | 现价 1390 |
| 套餐 4:GB 厚套餐(厚机+充电器+手柄+魔术卡+放大镜+耳机+收音机+皮套+80 元内卡任选一盘) | 原价 355 | 现价 255 |
| 套餐 5:GBP 套餐(薄机+充电器+皮套+80 元内卡任选一盘) | 原价 315 | 现价 255 |
| 套餐 6:GBP 豪华套餐(薄机+充电器+手柄+魔术卡+放大镜+耳机+收音机+皮套+80 元内卡任选两盘) | 原价 485 | 现价 340 |
| 套餐 7:GBC 套餐(彩机+充电器+透明套+放大镜+耳机+80 元内卡任选一盘) | 原价 510 | 现价 440 |
| 套餐 8:GBA 套餐(主机+透明套+电源+充电器+GBA 卡任选一盘或送 GBA 合卡) | 原价 685 | 现价 610 |
| 套餐 9:DC 美/欧版套餐(主机+双手柄+电源+4M 记忆卡+原装震动卡+网卡+DC 新产品任选一+10 款游戏) | 原价 1003 | 现价 860 |
| 套餐 10:PS2 套餐(18000/30000 主机+直读+原震手柄+原装 8M 记忆卡+摇控器+引导盘+30 款游戏) | 原价 2880 | 现价 2300 |
| 套餐 11:SS 套餐(JVC 主机+双原装手柄+16M 记忆卡+8M 加速卡+金手指+书+30 款游戏) | 原价 640 | 现价 490 |

| 主机 (快件邮费 40 元/台,GB20 元/台) | | 新产品 免邮费 | |
|---|---|---|---|
| **PSONE 102/103 袖珍游戏机(原配,带手柄)** | **610** | 原装日本 TAMA 全自动照相机(特价推广,两年保修) | 99 |
| **DC 美/亚/欧版游戏机(原配,带手柄)** | **670/590/630** | DC-MP4 解压卡(可观看电脑格式压缩电影) | 99 |
| **PS2 游戏机(35000/18000,原配置)** | **1800** | 便携式夜视仪(可在无任何光线中看书,玩游戏等,有效距离 5 米) | 99 |
| **GBA 32 位游戏机(原配)** | **520** | 3D 投影眼镜(看电视,玩游戏均呈现 3D 八倍放大效果) | 99 |
| **GB 厚/薄/彩机(原配)** | **160/200/370** | 52 寸头戴式液晶显示器(立体声环绕音响,适用任何游戏机) | 900 |
| **NGC/X-BOX 128 位游戏机(原配置/送游戏)** | **1400/3300** | GBA 原装 MP3 播放卡(64MB 送原装高保真耳机,电脑连线) | 699 |
| **原装松下 DVD NGC 游戏机(全配,可看全区 DVD)** | **3200** | DC 万用上网器(浏览中英文网站,与电脑相同,送鼠标及网络游戏) | 210 |

## 二手货交易场

(快件邮费 40 元/台,GB20 元/台)
本公司回收二手机按本区售价的 80% 计算,并可互换!

| | |
|---|---|
| 九成新 PS 机(7501/9002/9001/7502,双震手柄+8M 记忆卡+电源+20 款游戏) | 510 |
| 九成新 PS 5903VCD 机/PS ONE 游戏机(双手柄+8M 记忆卡+电源+20 款游戏) | 650/490 |
| 土星机 三洋/JVC/日立(VCD)(双手柄+16M 记忆卡+8M 加速卡+20 款游戏) | 390/440/520 |
| 日/美/欧版 DC 机(双手柄+4M 记忆卡+网卡+开机盘+20 款游戏) | 420/550/460 |
| GBA/GBC/GBP/GB/GG/游牧民手掌机(均送卡) | 420/285/130/90/280/350 |
| DC/PS/SS 拆件机(主机内配件均完整) | 190/140/110 |
| 超任光碟一体机(送所有游戏)/32M 磁碟+主机(双手柄,电源,送所有游戏/送 30 款游戏) | 480/320 |
| N64 光碟机(双手柄,开机卡,电源,送所有游戏)/3DO 光碟机(20 款游戏)/SNK 光碟机(10 款游戏) | 900/280/290 |

## 游戏周边

| | | | | 本月特价 |
|---|---|---|---|---|
| PS1M/2M/8M 记忆卡 14/24/42 | DC 原装/组装震动卡 75/24 | GB 充电器/放大镜/夜用灯 20/12/8 | DC-FC/MD 模拟器 30 | DC 原装手柄(处理) 28 |
| PS2/PS/DC 原装枪 360/135/70 | DC/PS/SS 制转 35/28/40 | GBA 放大镜/夜用灯 15/10 | DC-SFC/GBA 模拟器 50 | PS VCD 卡(免改机) 99 |
| PS 原装标准/原装震动手柄 35/78 | DC VGA/万用 VGA 40/210 | GB 中文金手指/万用对战线 60/10 | DC MP3/VCD 播放器 30 | PSONE 液晶屏(全制式) 490 |
| PS2 原装/组装震动手柄 59/35 | DC 原装键盘/鼠标 75/45 | GB/GBA 耳机(含收音机功能) 25 | DC 金手指/新版开机盘 15 | GB 手柄/贴膜/皮套/对战线/电源 5 |
| PS2 原装/组装震动手柄 220/70 | DC 原装/2M/4M 记忆卡 115/28/33 | GBA 充电器(送电源) 20 | PSone 原装/组装振柄 75/29 | PS 原装 PDA 168 |
| PS2 原装 8M 记忆卡 210 | DC 组装/格斗手柄 30/31 | DC-GB/NGP 模拟器 30 | 配件邮费 10 元/件 | DC 原装 S-端子 AV 一体线 29 |

## 全彩功略书

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| GBA 攻略书 | 金银合集 12 | 星之海洋 18 | 机器人 α 19 | 鬼武者 18 | 恐龙危机 1+2 18 | 勇者斗恶龙 7 17 |
| 黄金太阳 15 | 口袋系列合集 18 | 水晶全攻略 17 | 2001 拳皇 19 | 实况足球 5 20 | 永恒传说 22 | 圣剑传说 14 |
| 机器人 A 15 | 牧场物语 2/3 18 | 真女神红/黑 23 | 格兰蒂亚 2 22 | 太空战士 10 22 | 枪神 3 19 | 恐怖反应 1+2 19 |
| 皇家骑士团 18 | 心跳回忆 16 | 坏玛莉 2/3 18 | PS2 攻略书 | 真三国无双 18 | 太空战士 7 26 | PS2002 金手指(盘) 20 |
| 游戏王 4/5 18 | 萨尔达传说 18 | 樱花大战 14 | 2001 拳王 27 | 生化危机 2 21 | 太空战士 8 21 | PS/DC/PS2 金手指 19 |
| 恶魔城 18 | 勇者斗恶龙 18 | DC 攻略书 | 枪神 2 27 | PS 攻略书 | 太空战士 9 14 | |
| 拿破仑 21 | 时空大地 17 | 莎木 1/2 20 | 寂静岭 2 20 | 纹章传说 18 | 龙战士 4(带盘) 20 | |
| 魔法假期 21 | 钻石翡翠 14 | 阿卡迪亚 23 | 燃烧战车 2 23 | 勇者 4 18 | 机器人 α 外传 18 | 邮费一本 5 元 |
| GB 攻略书 | 合金装备 15 | 创造球会 17 | 鬼泣 19 | 洛克人 X6 19 | 大航海时代 4 20 | 两本以上均 10 元 |
| | 勇者 4 23 | 古墓 5 20 | GT3 19 | 恶魔城 19 | 古墓丽影 4/5 16 | |

## PS 原版盘(有无直读均可使用),20 元/张,邮费一律 10 元/次,购买时只需填写编号即可。

| 编号 卡名 盘数 | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 003 007 占士邦 1 | 017 名将 1 | 054 太空战士 7 4 | 093 燃烧战车 3 | 203 98 拳王 1 | 221 99 拳王 1 | 263 波波罗物语 2 3 | 290 太空战士(合集) 3 |
| 005 实况足球 4 1 | 019 寄生前夜 2 2 | 055 铁拳 3 1 | 094 浪客剑心 1 | 207 幻想水浒传 1 | 222 北斗神拳 1 | 265 太空战士 9 4 | 303 龙珠 3 合 1 1 |
| 007 寂静岭 1 | 029 格兰蒂亚 2 | 056 太空战士 8 4 | 115 合金弹头 X 1 | 211 FIFA2001 1 | 224 同级生麻将 1 | 271 柯南-3 人推理 1 | 306 盗墓者历代记 1 |
| 008 永恒传说 3 | 035 生化危机 2 2 | 059 生化危机 1 | 153 恐龙危机 2 1 | 215 97 拳王 1 | 225 机器人阿尔法 1 | 276 机器人 α 外传 1 | 307 鬼魂力量 3 1 |
| 011 山脊赛车 4 1 | 036 刀魔 1 | 061 放浪冒险潭 1 | 186 雷电 1 | 216 三国志 7 1 | 227 龙骑士 4 4 | 280 寄生前夜 1 2 | 311 时空枪手 2 1 |
| 013 前线任务 3 2 | 037 大兵瑞恩 1 | 070 三角洲 1 | 190 街霸 ZERO3 1 | 217 射雕英雄传 1 | 251 盗墓迷城 1 | 281 恶魔城年代记 1 | 315 高达 G 世纪 IF 3 |
| | 038 大航海 4 1 | 071 恶魔城 1 | 192 月华剑士 1 | 218 勇者斗恶龙 7 2 | 252 极品飞车 1 | 283 游戏王 1 | 316 沙嘉纹章 1 |
| | 050 宿命传说 1 | 080 越南战役 1 | 201 GT 赛车 2 2 | 220 实况足球 5(中) 1 | 253 北欧女神传 2 | 287 汽车教练 1 | 399 铃木爆发 1 |

## 维修配件

| DC 配件 邮费 10 元/次 | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 315/6258(图像芯片) | 140 | DC 光头/光驱 | 70/65 | DC 手柄电组/原装手柄线 | 8/12 | PS2DVD 直读(送引盘/图) | 280 |
| 315/6145(图像芯片) | 170 | 整套光头(支架/控制板) | 130 | DC 光头黑排线(数据线) | 8 | PS 主板手柄插头 | 60 |
| 手柄座带 PCD 板 | 30 | 电源开关/光头托盘 | 6/10 | DC 手柄外壳/延长线 | 10/13 | PS 解码 IC(送图) | 30 |
| 散热风扇(铝/塑料) | 25 | 手柄信号插座(20PIN) | 8 | DC 网卡(原装全式用) | 70 | PS 电源板(原装/组装) | 50/35 |
| DC 主板(好/坏) | 300/180 | 主轴/径向电机 | 14 | PS 配件 邮费 10 元/次 | | PSONE 光头(原装/组装) | 230/160 |
| | | 电源板(原装/组装) | 65/38 | PSAV 线/端子 | 10/15 | PS 光头驱动芯片 | 35 |

专业维修 8 位到 128 位等各种游戏机及配件,成功率不低于 90%.,外地玩友可寄机修理,热线电话:010-87251033

**汇款(寄货,通信)地址:北京 100055 信箱 32 分箱(邮购只限此地址) 收款人:北京信宏威达公司 邮编:100055**

**业务咨询:010-87251066 邮购查询:010-87251088 投诉、售后:010-87251022 批发加盟:010-87251033 (9:00-17300,周日休息)**

北京王府井展厅:新东安市场北区科宇基电器城 283 号(9:00-22:00) 路线 1,4,10,20,57,103,104,120 路王府井站下

# 北京信宏威达GB卡产品专版

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| GB新彩卡 | 本公司独家代理台湾晶合公司生产的中文GB彩卡,一律三个月包换! | | | 恶魔城2(中文) 63 | 机器人阿尔法(中) 46 |
| | 傲视三国(中) 75 | 模拟麦当劳(中,经营) 65 | 大航海时代2(中) 70 | 格斗王2002(中) 46 | 机器人大战F2(中) 58 |
| | 金庸群侠传(中) 60 | 太阁立志传2(中) 75 | 水浒风云录(动作,中) 55 | 黄金太阳(中) 49 | 哈里·波特(中,RPG) 45 |
| | 航空霸业(中) 65 | 甲A足球风云(中) 60 | 股市大亨(经营,中) 70 | 太空战士9(中) 59 | 古墓丽影2(中) 59 |
| | 荆柯新传(中) 65 | 卧虎藏龙(中文,RPG) 68 | 苍狼与白鹿(中) 60 | 名侦探柯南2(中) 45 | 马场大亨(中文,金银) 55 |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| GB彩卡 | 游戏王4/5(中) 53 | 口袋水晶(中,时钟) 29 | 海盗军团(中) 43 | 机器人大战A(中) 55 | 孤岛冒险者(中) 27 | 红色警报2 38 |
| | 三角洲部队2 43 | 生命(64M,冒险) 75 | 水浒传(中) 52 | 实况足球2001 37 | 勇者斗恶龙(中) 28 | 盟军敢死队 35 |
| | 合金装备(中) 44 | 孤岛冒险2(中) 41 | 风来的西林2 34 | 口袋妖怪钻石(中) 25 | 萨尔达传说(中) 24 | 鬼屋魔影(中) 63 |
| | 魔法骑士2(中) 47 | 勇者斗恶龙1+2(中) 30 | 古墓丽影(中) 45 | 欧陆战线(中) 55 | 大富翁世界之旅(中) 28 | 洛克人X5 23 |
| | 牧场物语4(中) 46 | 女神转生外传2(中) 35 | 鬼屋2(街机版) 52 | 玩具兵大战4(中) 53 | 机器人大战F(中) 25 | 越南战役2001 46 |
| | 生化危机(中) 48 | 麻雀补完计划 45 | 星之海洋 36 | 格兰蒂亚2 34 | 三国演义2(中) 24 | 帝国时代 35 |
| | 勇者斗恶龙4(中) 47 | 射雕英雄传(中) 48 | 纹章传说(中) 45 | 合金弹头EX 35 | 悟空激斗传(中) 20 | 英雄无敌4 35 |
| | 大航海时代 30 | 口袋金/银(中,时钟) 26 | 幻想传说(中) 33 | 樱花大战 47 | 口袋金银合集(中) 42 | 心跳回忆2 33 |
| | 坏玛莉2/3 28/29 | 牧场1/2/3(中) 20/22/26 | 大金刚2001 32 | 太阁立志传(中) 70 | 勇者斗恶龙3(中) 45 | 1942(街机) 22 |
| | 封神榜(中) 39 | 音乐节拍2/3/4 30/35/45 | RPG工具GB2 68 | 名侦探柯南3(中) 49 | 全省IQ大擂台(中) 65 | 太空战士X(中) 51 |
| | 数码水晶(中) 65 | 心跳回忆(文/体,中) 45 | 樱花大战(中) 59 | 2001雷曼 42 | 机器人大战F完结(中) 45 | 魔法假期 55 |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| GB黑白卡 | 第二/三/五次机器人大战(中) 21 | 格斗王95/96/97/99/2000 12/15/25/30/32 | GT赛车 23 | 三国英雄传(中) 19 | 美少女麻将 18 | 爆笑篮球 18 |
| | 口袋妖怪红/黄/蓝/绿(中) 19 | 三国霸王大陆(FC版,中) 34 | 赤色要塞 12 | 炸弹人RPG 19 | 四川省麻将 18 | 恶狼传说RB 22 |
| | | 圣斗士星矢 12 | 合金弹头 29 | 西部牛仔 12 | 沙罗曼蛇2 12 | 光之继承者 20 |
| | | | 吞食天地3(中) 19 | 篮球飞人2 16 | 幽游白书合集 32 | |

| GB合卡 | 编号 | 内容 | 价格 | 编号 | 内容 | 价格 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 425 | 甲A足球队风云(中),实况足球2001,FIFA2001,英超足球经理 | 85 | 419 | 金庸(中),水浒传(中),太阁立志2,大航海时代 | 145 |
| | 602 | 萨尔达,勇者斗恶龙,三国3,第八次,吞食,口袋绿(全中文) | 60 | 423 | 心跳回忆(中),黄金太阳(中),樱花大战(中),太空战士10(中) | 115 |
| | 411 | 牧场2(中),三国演义2(中),游戏王3(中),第五次(中) | 49 | 904 | 坏玛莉3,拳皇95,96,2000,饿狼3,WF摔角 .... | 55 |
| | 502 | 口袋蓝,绿(中),三国霸王大陆(中),侏罗纪3(中),第五次(中) | 55 | 1302 | 口袋水晶,金,银,黄,红,三国2,侏罗纪 ...(全中文) | 80 |
| | 413 | 牧场2(中),太空战士4(中),三国英雄传(中),侏罗纪3(中) | 55 | 1303 | 牧场物语3(中),口袋水晶(中),NBA2000,FIFA2000...... | 55 |
| | 420 | 机器人大战F(中),勇者斗恶龙4(中),心跳回忆(中),越南战役2001(中) | 115 | 422 | 哈利波特(中),越战2001,雷曼2001,格斗王2002(中) | 105 |
| | 415 | 太空战士8(中),口袋妖怪红(中),太空4(中),侏罗纪3(中) | 50 | 2002 | 口袋水晶(中,时钟),萨尔达大地(中),第五次(中),数码3... | 65 |
| | 501 | 太空10(中),口袋金,红(中),三国演义2(中),三国英雄(中) | 65 | 13801 | 饿狼传说2,3,拳皇95,96,97,街霸2,铁拳,柯南 ... | 45 |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| GBA卡 | 拳皇advance 98 | 超级玛莉2 85 | 黄金太阳 75 | 蚯蚓战士 69 | 洛克人EXE 2 89 | 龙战士 68 | X竞技滑板 85 |
| | 游戏王6 145 | 伍佑卫门NEW 79 | 游戏王4 88 | 侏罗纪公园 69 | 2002高尔夫 75 | J联盟足球 88 | 怪物农场 95 |
| | 心跳回忆 105 | 恶魔城轮回(中) 85 | 皇家骑士团 75 | 魔法气泡 82 | 信长野望 79 | 星际战警 75 | 怪兽猎人 98 |
| | 索尼克 90 | 亚特兰蒂斯 69 | 机器人大战A 78 | 高尔夫高手 74 | 坏玛利 85 | 鬼屋凝魂 75 | 恺撒赌城 75 |
| | 冲击世界杯 95 | 哈里·波特 82 | F-ZOE 79 | 城堡要塞 79 | Q版赛车 73 | 雷霆战阵 69 | 炸弹人 65 |
| | 铁拳Advance 95 | 雷龙战记1X2 82 | 寂静岭 93 | GTA 73 | 大冒险 69 | F-14 72 | 大战争 72 |
| | 胜利11人足球 95 | 纯情房东俏房客 82 | 快打旋风 70 | 蝙蝠侠 73 | 大富翁 72 | 辛普森 75 | GT赛车 78 |
| | 三国志(中) 125 | 龙战士2 95 | 斗魂烈传 90 | 风之克罗亚 65 | 乐高冒险 79 | 泡泡龙方块 79 | 街霸 75 |
| | 实况足球 95 | 幽灵屋敷-24小时 95 | 拿破仑 73 | 异形 75 | NAMCO全集 75 | 滑板小子2代 72 | 恶魔城 65 |
| | 成龙 75 | 烈火之炎 95 | 玛莉奥 65 | 魂斗罗3 75 | 3DO棒球 79 | 热血躲避球 72 | 震动拳击2 75 |
| | 魔法假期 92 | 中央大陆之战 95 | 街霸2 82 | X-MEN 75 | 肩成怪兽 92 | 美式足球 72 | 洛克人网络城 85 |

《GBA 32in1》:玛莉奥,炸弹人,蚂蚁人,坏玛莉3…120　《GBA 4in1》:恶魔城,快打旋风,GTA赛车,玛莉…130

注:GB卡邮费5元/盘,两盘以上均10元,随机购买免邮费,本公司所售卡带保修两个月,适用于任何版本GB机,卡带记忆均良好!

汇款(寄货,通信)地址:北京100055信箱32分箱(邮购只限此地址)收款人:北京信宏威达公司　邮编:100055

# 批发、零售　长沙火炬电游　邮购、精修

**郑重声明:** 本广告具有可操作性,所有商品价实货真,名实相符,绝无模棱两可,故弄玄虚之处,充分保障您的权益。

邮购地址:长沙市解放东路22号　邮编:410001　邮购热线:0731-4156067　收款人:闵炼南,吴萍

大额汇款:可在银行异地存款,便捷。　建行卡号:4367422926170020122,闵炼南;　交行卡号:60142840646677708 闵炼南。

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 主机系列 | PS Ⅱ 30000、30006型,原配制 2080 | X·BOX 3600 | DC欧版原配制 720 | 二手DC九成新 520 |
| | PS Ⅱ加DVD直读IC 180 | PSone原配制 680 | GBA颜色可选 560 | 二手PS八成新 480 |
| | NGC原配制 1800 | DC美版原配制 740 | GB彩机 400 | 收购PS、PS2、DC、GB彩机、GBA二手机,以旧换新 |

邮费:GBA　10元,其它主机20元;所有主机四个月保修,终身维修;当面购机任挑选,邮购把关更严,出现万一情况包换,免邮费。

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 配件园地 | PS原装新中线光头(保修半年) 350 | AV分叉,手柄导电胶(5个) 24/1.5 | PS2专用电源90W、200W铁盒 35/85 | DC光头电机,原装光头数据线 30/10 |
| | PSone原装新光头(保修四个月) 240 | PC用PS手柄转接口1拖1、1拖2 5/7 | PS2罗技方向盘,铝合金提箱 920/120 | 驱动IC5986,图像IC6258 30/160 |
| | PSone原装振动手柄,组装鼠标 85/26 | PS、SS、DC用电源,格斗小手柄 15/12 | PS2原装手柄,8M记忆卡 220/220 | 驱动开关,手柄导电胶 18/2 |
| | PSone5'显示屏,专用电源 595/35 | PS光头电机,光头数据延长线 15/8 | 原装分量端子线,VGABOX 280/300 | SS原装新光头,驱动板 105/80 |
| | PS VCD卡,PSone记忆卡 170/25 | 光头数据线,光头电机线(原装) 20/15 | DC原装光头,原装记忆卡 135/115 | SS直读IC,AV线 80/10 |
| | 原装手柄:普通、振动 45/55 | 光头齡轮5个,光头顶帽(原装) 20/15 | DC手柄:原装、组装 80/30 | 全兼容4M加速卡,8M记忆卡 80/80 |
| | 组装手柄:普通、振动 8/30 | 原装新激光管,光头绕组 25/28 | 组装记忆卡:2、4M(一月包换) 32/40 | 手柄、手柄十字架、导电胶 12/2/2 |
| | 四分叉,制转器 55/26 | 光头支架,光头润滑油(盒) 70/10 | 振动卡:原装、组装 115/28 | GBA摇杆,2、4头连机线 15/15/20 |
| | 中、英文金手指,S端子线 28/10 | 光头驱动IC6398、5977 45/45 | 原装AV线,组装S端子线 18/15 | GBA护套,屏幕贴膜 8/8 |
| | 组装记忆卡1M、2M、8M(一月包换) 20/35/55 | PS直读IC,保护电阻(原装) 30/10 | 方向盘,制转器 190/32 | 充电器,可调荧光灯(保护屏幕) 25/28 |
| | AV线:原装、组装 18/10 | PS电源版,原装、组装 60/40 | 振动光枪,退镗光枪 70/90 | GBA精制挎色,耳机扣带套装 18/15 |
| | 手柄延长线,对战连机线 6/15 | 100μF电容,开关管,场效应管 5/20/20 | 光头支架,原装新驱动板 70/80 | GB彩机电源,充电器 10/25 |
| | 振动光枪,退镗光枪 60/80 | PS2原装光头,驱动IC5815、6664 280/45 | 56KMODEN,原装电源板 70/70 | GB彩机灯,放大镜 8/18 |
| | 方向盘,吉它 180/58 | PS2直读IC(附带金手指、碟) 180 | VGABOX,键盘,鼠标 58/90/45 | 太10手表,打火机,项链3合1 60/15/25 |

邮费一律5元;本省及周边省份地、州、市可发汽运,货到付运费,需告知收货地、收货人以及电话,速度快,花钱少。

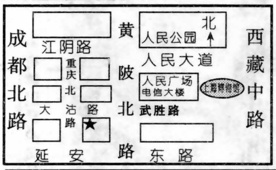
| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| GBA卡大本营 | 恶魔城(中) 75 | 玛莉奥 56 | 侏罗纪公园 70 | 龙战士2 82 | 皇家骑士团 75 | 怪兽农场 90 | 沙罗曼蛇 56 |
| | 恶魔城(日) 56 | 玛莉奥2 66 | 蜘蛛人 70 | 机战A 75 | 大战略2 80 | 游戏王六 138 | J联盟足球 70 |
| | 炸弹人 56 | 超级泡泡龙 58 | 街霸2 75 | 机战T 80 | 拿破仑 78 | 金刚大冒险 72 | 实况足球 80 |
| | 快打旋风 56 | 成龙 60 | 拳皇EX 82 | ZOE 80 | 信长野望 78 | 玛莉赛车 55 | 钓鱼 60 |
| | 洛克人 76 | 索尼克 80 | 铁拳 80 | 幻想水浒传 56 | 心跳幸福钟声 95 | GTA赛车 58 | 上海麻将 80 |
| | 洛克人2 80 | 叮当 70 | 火爆摔角 75 | 魔法假日 75 | 寂静岭 95 | GT赛车 55 | 亿万富翁 85 |
| | 钻地小子2 56 | 猫捉老鼠 60 | 火焰之章 80 | 克鲁尼克大冒险 85 | 绿色兵团2 85 | F-ZERO赛车 58 | 小精灵 56 |
| | 魂斗罗2 80 | 坏玛莉Ⅳ 70 | 黄金太阳 75 | 机甲宝(红、黑) 95 | 游戏王 75 | 柯纳米赛车 55 | 特技赛车2 75 |
| | 风云少年 56 | 东尼滑板2 85 | 龙战士 60 | 三国志 80 | 游戏王五 75 | F14战斗机 58 | **每次邮费5元** |

软件:常备SS、PS、DC、GB游戏千余种,价格低、品种全,每次邮费5元,超过10张免邮费,超过15张每张再优惠1元,请留备选;目录免费,请自备信封回邮邮票。

精修:精修SS、PS、DC、PS2、GB、GBA主机,小问题立刻可取,凡修理保质三个月,无效退款,全面提供正宗维修配件。

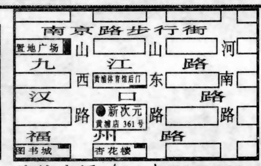
| | | | |
|---|---|---|---|
| 正版软件 | 太空战士X 540 | 吉翁前线 380 | 寂静岭2 460 |
| | 合金装备2 380 | 零 380 | ICO中文 350 |
| | 实况足球最终版 460 | 三国无双2 480 | 高达对吉翁 480 |
| | 鬼武者 320 | GT3 320 | 收购、出租、兑换正版 |
| | 鬼泣 440 | 皇版空战4 480 | **每次邮费10元** |
| | 实况足球2001 320 | 决战2 450 | |
| | ZOE 320 | | |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 游戏攻略 | 生化危机1+2 22 | 生化危机3 18 | 永恒传说(正) 25 | 勇者斗恶龙 20 | 放浪冒险潭 4 | 恶魔城2 15 |
| | 太空战士7 22 | 太空战士8 25 | 太空战士9 9 | 吉伦野望 4 | 恐怖公园 15 | 阿卡迪亚 16 |
| | 恐怖反应1+2 15 | 鬼屋魔影 15 | 枪神3 18 | 维罗尼卡 15 | 恶魔城 20 | 勇者斗恶龙 18 |
| | 莎木1 16 | 莎木2 18 | 机战α 18 | 机战A 15 | 魔法假日 15 | 另备各种游戏小攻略百余种,每本2元;攻略每次邮费5元 |
| | 格兰蒂亚 15 | 猎头者 15 | 游戏王5 15 | 时空+大地 15 | 口袋水晶 15 | |
| | 黄金太阳 15 | 皇家骑士团 15 | 星之海洋 15 | 寂静岭2 15 | 鬼泣 16 | |
| | 口袋金银 20 | 口袋合集 15 | GT3(正) 20 | 龙骑士(正) 28 | 纹章传说 18 | |
| | 太空战士X 16 | 合金装备2 15 | 燃烧战车(正) 32 | 盗墓者5 16 | 恐龙危机2 16 | |




北
西 十 东
南

# 上海 新次元




PS2主机绝对超低价，专业维修人员改装新版直读IC，当场操作，立等可取．咨询电话：(021)63751223

| 贴换市场： | 高价回收 | |
|---|---|---|
| PS2主机/软件，GBA掌机/卡带贴换(原版/组装不限)，DC各类软件贴换(不限)<br>N64主机/卡带贴换SFC超任套机/光碟机/SFC卡带贴换，各类掌机可互换，<br>3DO主机/软件贴换，SS/PS主机/软件贴换 | PS2、NGC、GBA、PS、DC、SS等各类主机/各类掌机卡带及一切高档周边配件和软件<br>SNK原版软件经典游戏，PS原装PDA记录卡、3DO原版软件经典游戏 | 主要经营：各类顶尖流行(PS2、NGC任天堂)DC、N64、PS高档游戏主机、软件、卡带及周边配件<br>特种项目：贴换各类损坏PS2、DC、PS、SS、GBA、GBC、GB、SFC套机，SNK二手旧游戏机<br>随身玩伴：是每一位有PDA玩伴必备软件，对应PS/PS2游戏主机。<br>大盘原价：88元，现促销价45元　BCM迷你限定小盘原价：118元，现心动价：85元<br>不要错过！邮费一律10元 |

| GBA原版卡带 经典收藏 | |
|---|---|
| 龙之战士 | 430/10 |
| 皇家骑士团 | 430/10 |
| J联盟创造球会 | 390/10 |
| 风之克罗帝亚 | 380/10 |
| 黄金太阳 | 430/10 |
| 玛利赛车 | 390/10 |
| 超级玛利奥 | 300/10 |
| 街头霸王2X | 400/10 |
| 快打旋风 | 360/10 |
| 洛克人 | 330/10 |
| 闪亮二人组 | 380/10 |
| GT选手权 | 330/10 |
| 航空管制员 | 380/10 |
| 拿破仑 | 400/10 |
| 游戏王 | 360/10 |
| 桃太郎 | 350/10 |
| F－ZERO | 300/10 |
| 炸弹人 | 320/10 |
| 机器猫 | 320/10 |
| GBA口袋妖怪新限定版机 | 1190/20 |
| GBA恶魔城限定版主机 | 840/20 |

以上GBA原版卡带邮费10元
2盘以上免邮费

| 土星原版软件限量供应 梦战三 梦战四 | |
|---|---|
| SS原版碟 豪血寺一族3 | 690/10 |
| SS原版96拳王原版加速卡 | 690/10 |
| SS原版　饿狼RB | 550/10 |
| 街霸对X－MEN原版4M加速卡 | 780/20 |

| NGP/WS(黑白/彩色)原版卡带 | |
|---|---|
| 泡泡龙 | 190/10 |
| 待魂2 | 190/10 |
| 月华剑士 | 190/10 |
| SONIC大冒险 | 220/10 |
| 顶上决战SNK VS CAPCOM | 260/10 |
| 口袋网球 | 180/10 |
| 饿狼传说 | 190/10 |
| 拳皇R－1 | 160/10 |
| 上海 | 150/10 |
| 梦工厂宝石大战 | 160/10 |
| SNK NGPC掌机 | 380/20 |
| NGP电源(原装) | 150/10 |
| CAPCOM VS SNK卡片激斗 | 220/10 |
| SNK VS CAPCOM卡片激斗 | 220/10 |

| WS卡带 | |
|---|---|
| 最终幻想 | 250/10 |
| 机动战士高达－SIDE | 250/10 |
| 街头打碟机 | 80/10 |
| 钟楼 | 190/10 |
| 口袋战士 | 230/10 |
| 格斗料理传说 | 220/10 |
| 午夜凶铃 | 260/10 |
| 封神演义 | 180/10 |
| 铁拳 | 130/10 |
| 数码暴龙 | 190/10 |
| 三国志 | 100/10 |
| 机器人大战地上篇(1) | 360/10 |
| WSC掌机 | 390/20 |
| WSC最终幻想限定版(8成半新－送FF原装卡带) | 950/20 |

| 各类配件/主机 | |
|---|---|
| NGC主机全套送原版片 | 特价 |
| SNK CD单速主机送游戏5张 | 990/30 |
| DC美版超强主机(全套) | 760/30 |
| 超任主机 | 180/10 |
| 超任一体机 | 1180/20 |
| 超任光碟机 | 1180/20 |
| 超任套机 | 500－780/20 |
| SS土星主机全套 | 480/20 |
| N64全新主机(送卡) | 990/20 |
| N64 SP64(V64)光碟机 | 1680/1860 |
| N64明星大乱斗摇杆 | 180/10 |
| N64原装标准手柄 | 180/10 |
| N64原装限定版手柄 | 260/10 |
| 原装N64－GB(超级GB64) | 230/10 |
| 原装超任－GB(超级GB) | 580/10 |
| 原装GB摄像头 | 390/10 |
| DC原装鼠标 | 190/10 |
| PS鼠标 | 80/10 |
| PS－VCD电影卡(7型) | 180/10 |
| PS－V CD卡(PSone专用) | 240/10 |
| PS铁手枪 | 85/10 |
| PS－NAMCO原装枪 | 220/10 |
| PS原装3D模拟飞行摇杆 | 280/30 |

各类PS原装碟，SFC硬卡，SS原装碟 本店都有现货供应。

| DC原版软件及各类配件 | | | |
|---|---|---|---|
| 维罗尼卡 | 560/10 | DC原装格斗手柄(带振动) | 180/20 |
| 丘丘火箭队 | 160/10 | DC莎木限定版手柄 | 190/10 |
| 2012超级能力大战 | 120/10 | DC大摇杆 | 150/20 |
| 7月 | 100/10 | DC原装光枪(配原版游戏) | 490/20 |
| 天平泡泡 | 90/10 | DC原装鱼杆(配原装游戏) | 490/20 |
| 国王与姬 | 90/10 | DC原装56K网卡＋原版网盘 | 150/10 |
| 越野4驱车 | 130/10 | DC原装电话线(上网专用) | 40/10 |
| 月夜草子 | 160/10 | 土星2M/4M加速卡 | 60－120/10 |
| VR枪警2 | 180/10 | 土星记忆卡 | 120/10 |
| 鬼屋2 | 220/10 | 土星原装记忆卡(珍藏版) | 260/10 |
| 能量宝石 | 180/10 | SS－VCD2.0电影片 | 460/10 |
| 出租英雄 | 240/10 | SS－VCD日立(JVC)电影片 | 580/10 |
| 蓝刺 | 190/10 | SS金手指6合1卡 | 230/10 |
| 玩具总动员 | 100/10 | SS炸弹人6分叉(原装) | 190/10 |
| 机械人格斗 | 120/10 | SS标准6分叉(原装) | 130/10 |
| 魔剑X | 190/10 | 土星制转(豪华制转) | 35－55/10 |
| 空中霸王 | 190/10 | | |

**特别回收** MD、CD随身听以及高档便携式带液晶屏幕VCD各类手掌型液晶便携小彩电
SNK机皇卡带机及各种卡带

长期供应各类彩色N制彩监对应所有游戏主机　　超任收藏经典大作硬卡：32M圣战系谱1280元，邮费20元。

**新次元为新开店的广大朋友们提供各种批发服务，为您的新店配备充足的货源**
**電玩醫院：针对市面上各种，烧，损坏游戏主机维修，PS2改直读IC**
**各类家电、DVD、VCD、MD、CD随身听及各类彩显都可维修！** 小毛小病，立等可取！收费低廉！！
**特此声明：凡寄往各店贴换物品，请于一月之内与我店及时联系，如逾期，我处将自行处理，如有遗失，后果自负**

邮购地址：上海市黄浦区汉口路361号(近山西路南京路)
收款人：负责人收 邮编：200001　电话：(021)63503162
公交：37、20、14、921、330、17、49、123路直达、地铁二号线河南路站　　营业时间：10:00－18:30节假日照常营业
注：因2002年1月份电脑排版错误，造成地址有误，请各位玩友以此次地址为准，请互相转告。谢谢！新次元启。

地址：上海市黄浦区大沽路193号(近重庆路，电信大楼)
邮编：200003　电话：(021)63751223　63723241
公交：49、23、789、775、780、01、112、123、71、936、925、127、隧道四线、沪青线直达、地铁一号线黄坡南路站
营业时间：10:00－20:00节假日照常营业
注：2月底以后一切邮购、零售、维修及一切业务全部转至大沽路193号请务必再邮购物品至本店，如有遗失，后果自负(如有不详，来电咨询)

# 南京　阿童木

**新年大酬宾**

**集体企业十三年的经营、信誉的保证**

| | | | |
|---|---|---|---|
| X－BOX原装机全套以当天价供货 | | 任天堂GBA机 | 590 |
| PS2原装机全套以当日了低价销售 | | 任天堂GB彩色掌机 | 420 |
| DC原装机全套以当日低价酬宾 | | 任天堂GB机 | 240 |
| PSone原装机全套 | 680 | 超任原装全套 | 660 |
| SS原装机全套 | 500 | | |

因此广告发布时间存在时间差，以当天电询为准，购主机邮费50元，掌机邮费30元。

**本部长期以华东地区极低价批发、零售各种类型游戏机、配件、周边器材以及PS2、DC、PS、SS、超任、GB等各种软件。**

## 特别服务

**本部集十三年的专业经营、维修之经验，长期为玩者提供快速维修服务，非重大问题立等可取。并为玩家提供免费咨询与升级换代、改机等特别服务。**

●新街口阿童木专卖店地址：
洪武路119号洪武商场边(金贸对面车站旁)
电话：025－4410928
●邮购部地址：
南京市中央路19号阿童木电玩专营店
收款人：负责人 收　邮编：210008
电话：025－3373658

●鼓楼经营部地址：
中央路19号
电话：025－3373658
●鼓楼专业服务中心地址：
中央路35号
电话：025－3247155

**本部所售商品，均按"消法"实行"三包"并终身包修**

# 安徽四海电玩销售维修中心

**特价销售(数量有限，欲购从速)：**
PS主机，9成新(双手柄＋电源＋AV线)398元。
**游戏机专用便携式液晶彩显(真彩无残像)；**

**五寸 280元**
**七寸 380元**

**DC机专用上网卡(配全中文上网碟)仅售98元。**

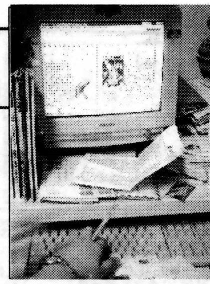
**二手主机特价：**
DC主机9成新(手柄＋电源＋AV线＋上网卡＋全中文网碟) 498元
SS主机9成新(双手柄＋电源＋AV线) 300元
**全新原装索尼光头，仅售240元，(三月包换，质保终身)**
**FFX全动画(中文字幕)55元**　*以上产品邮费一律10元*

**索尼专业方块纯监**
20寸＋电源＋RGB线780元　27寸＋电源＋RPG线900元
纯监邮费一律10元

☆所有邮购产品均由专人检测后寄出。款到当日发货。一个月内如有质量问题无条件退款。欢迎来电、来信，索取SS、PS、DC、PS2碟、动画VCD、GB、GBA卡带及所有软件价目，来信请附回邮信封及邮票。
**★本店长期以较低的价格批发、零售各种类型游戏机、配件、周边器材、各类软件光碟。**

**电话：0551－2644285　2647581　邮编：230061**
**邮购地址：合肥市安庆路162号　收款人：陈志强**
**淮南连锁店：洞山立交桥军分区路国兵电玩 电话：0554－6662614 联系人：胡学兵**

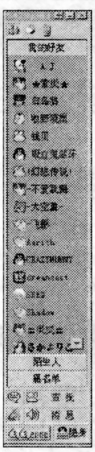
信箱：supergamefans@sohu.com
寻呼：54299383


↑有够混乱的风林之「窝」

# 闯关族的家

●马上就要过年了，我想读者朋友也与风林一样在忙着购买年货吧？年龄小些的朋友是不是在算计着新年能收多少压岁钱呢？总之，希望大家能在这个新年里快快乐乐，也别忘了来家里聚一聚啊，讲讲在新一年里的计划:)。另外，别嫌俺多嘴，过年小心烟花爆竹啊！

●"女玩家留言板"登场两期，受到广大读者热烈响应，而且来信量巨增，因此风林决定给更多女玩家发言的机会，今后每期如无意外，将会有两位女佳宾来家做客。在家里"女士优先"同样适用。



●风林为了方便大家联系，而公布了QQ号，但没想到好心却办成了坏事，QQ不仅没有成为与读者朋友们方便联系的工具，反而给双方均造成了些许麻烦。由于加入者甚多，使得风林回复起来尤其缓慢，每次风林登陆后最少要面对数十位玩友的信息，多则难以计数，这使得风林一时回复不来，而给玩友造成了困惑。实在罪过……许多玩友以为风林置之而不理，这可令俺成吃黄连的哑巴，品尝苦水不说，还只能往自己肚子里面生咽。这可真真如何是好？总之，还希望大家能够体谅……最好的联系方式还是用电子邮件。

●一直令风林耿耿于怀的NGC购买大推迟问题，至大家见到本期时应该已经顺利解决。许多朋友十分关心风林的NGC是否买到，在QQ上问的第一句话常常是：风林，NGC买了吗？令我十分感动，为了能够在春节休假期间好好享受一下，也为了能提前做好迎接"生化危机"的准备，再饿再难熬也要扛！

●最近接连收到数封反映抽奖答题方面的问题，主要集中在《电玩新势力》的名称上，

## 急呼：周众屹读者！

你的来信风林均已收到，但是信件联系起来十分繁琐，希望周读者能尽快电子邮件联系风林……

由于12期邮购信息误登为《游戏新势力》而使许多读者被难住。虽然现在抽奖已经结束了，不过在这里风林还是要向广大读者朋友道歉，是我们的疏漏给您造成了麻烦，实在是对不起。不过还要向大家解释的是，实际上您回答的正确与否都不会影响抽奖的，即使全部答错您也照样可以进行抽奖。



←圣诞节，任天堂旗下两员大将横扫日本销量排行，将如日中天的PS2挤出前6……

●北京终于出现了XBOX的身影，价格也在编辑们的预料之中。从香港方面的行情看，主机一直稳定在3500以上。主机虽然本体较大，不过性能上来说真是没挑了。对于有意购买XBOX的朋友来说，今后的游戏方面是一个问题，如果美版游戏可以在第一时间到货并长期供应的话，风林个人觉得买美版XBOX是最好的。另外，PANASONIC的Q也已经发售了，虽然本体比NGC稍大，但是个性的外观以及出色的DVD播放功能还是吸引了许多玩家购买。

●PS2大落价！！一直对PS2心仪的朋友千万不要错过机会，该出手了。其实最应该感到高兴的是新上市的原版碟价格将不会像以前那么高了。另外，在这里先给正在犹豫购买哪个型号PS2的朋友打打预防针，无论是香港版还是日版，或者其他版本，在性能、外观、配件方面都没有区别，所以购买的时候就不必为此而大伤脑筋了。当然，谨防二手翻新机器还是必须的，从经验上看，一旦主机价格下调至非常低廉的时候，组装产品也就随之大量登场。因此，主机还是早买的好。

●目前收到有相当数量的读者反映GBA卡带问题。据说有些BOSS以组装卡带冒充原装卡带出售，使许多玩家蒙受了巨大的损失。为了使玩家今后在买GBA卡的时候可以做到"门清"，风林御请天师在科普园地栏目中对正版、盗版卡的区分进行分析。请关心的玩家特别关注。


↑过年在家吃年糕喽！

●长春的王彬彬读者来信询问PSONE使用的金手指问题。实际上PSONE是可以使用900X型的光盘型金手指的，而不必花大价钱去购买什么金手指卡。不过这类金手指的缺点是要耗费记忆空间以及无法使用16位密码。请王读者注意。另外，西安的任嘉炜读者询问DC使用金手指碟以后如何玩需要引导的游戏，步骤是：金手指碟、输入密码、取出放入引导碟、开始运行、后面的步骤就都一样了。因为密码已经记录到记忆卡中，所以只要不关机器，引导一下密码也能生效。

## ◎家人祝语

游戏大势要追求，月中投靠新社团。
掌机新贵真不赖，性价比高超时尚。
电软回信又泡汤，风林学会耍大牌。
度日如年等电软，心中七上又八下。
小组抽签终结束，中国运气不咋地。
新出电软震天响，眼前一亮是封面。
终极抽奖初揭晓，中奖又没我的份。
天天做梦也无效，想奖想的白了头。

——河北　田思博

风评：好一首既不合仄又不压韵的无哑头怪诗。

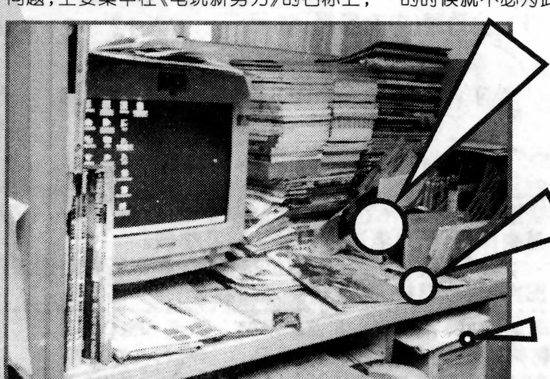
风林，新年到了，作为家中的一员，吾祝您新年快乐，愿家越办越好，祝风林中500万大奖！

——广西蒙山　九头虫

风评：新年风林收到了全国各地玩家的祝愿和贺卡，风林也祝全国玩家新年交好运。

祝：电软帮成为"江湖"上头号帮派(风林作当家的)！

——福建　李巍


■集"脏、乱、差"于一身的风林办公桌，每当忙不过来、"抓耳挠腮"、"气急败坏"的时候就会这样……

## "深入探讨":同游戏店 BOSS 交往五大准则

献策/伊沁云　边鼓敲/风木木

**要点 1**、投其所好,对 BOSS 的爱好和喜欢的游戏类型熟之又熟,做到无论 BOSS 说什么话题,都能马上和其大谈特谈。(风林:BOSS 一般都爱谈什么呢? 这点值得搞搞清楚)

**要点 2**、介绍生意,时常向朋友、同学介绍 BOSS 开的店铺,当朋友或同学要买主机或周边时,带他到 BOSS 的店。(风林:这手实在太毒辣,难道是舍不着同学套不到老板? 如果波士是冷血"杀熟"可怎么办啊? 岂不把自己同学推入了火坑……)

**要点 3**、照顾生意,不时的从 BOSS 处购买周边和游戏,购买时不要和他讨价还价,除非太贵了。(风林:这可是"活泪风"的精神啊,舍己为人。但如果波士太过歹毒,还是不要"能忍就忍"的好)

**要点 4**、给其好处,当在 BOSS 的店里玩的时候,不时的买点烤串一类的食物对其"贿赂",正所谓:拿人手软,吃人嘴短。(风林:如果波士是个大肚汉的话可惨了……不过对这一手波士应该是来者不拒)

**要求 5**、崇拜 BOSS,不时找一个话题和 BOSS 大谈特谈,然后对一些细节装做不知而让 BOSS 来讲,然后又给其崇拜的目光。(风林:对于波士所说之话装做不懂,这很容易啊,不过波士岂不更会见机狠宰?)



**木木说话**:对于波士的话题,有很多。上文当然只是玩笑而已,玩家切勿真的按照上文去波士处实验啊(笑)。不过说到与波士交往,风林觉得熟识未必有便宜可占……

## 呼风还语(3)

**1、为什么买不到《菜鸟通》?**

《菜鸟通》已经停刊了……如果是邮购的读者请打邮购部电话查询调换。

**2、GBA 是否兼容所有 GB 游戏?**

当然没有问题,不过那是指的原版卡带,而 D 版卡带可就不好说了,尤其某些做工粗糙的不但不能玩,兴许对您的宝贵机器也会产生不利的影响。所以,请选择正版。

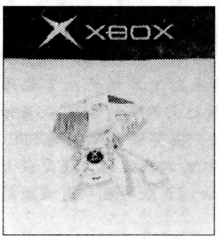
**3、风林,你是怎么处理你没有看过的来信的?**

只要您的信确实寄到了风林手中,俺就一定会看的。至于看完了怎么处理,目前风林的做法是放在数个大纸箱中保存。

## 玩家快书:谣言

受版面的限制,"家"中早已"寸土寸金"、人满为患,所以有谁想要钻进来,占有一席之地,就得先学会减肥,把自己的字"挤"得小些再小些,方能刊出。难怪风林这么"火",看来"炒地皮"的确是种好商道。敬告:有传闻 2005 年《电软》将同 10×10 放大镜同捆发售,据说主要是为了回家看亲的人方便。另据报道日本著名儿童玩具厂商 S 尼已同《电软》达成初步合作意向,从 2005 年 1 月起正式为《电软》生产 10×10 放大镜(话外:由于 W 软 SBOX 的出世,BS2 在玩家中失宠,S 尼已于 2004 年转向生产儿童玩具以及放大镜市场,当然这主要是还是看到了《电软》热销这一商机……因为到那时《电软》在中国人手一册)。　——潍坊　高健强

风林:转眼间,期末考试又快到了,明年还要分班,搞得我十分紧张。作为一个拥有 8 年玩龄的电玩迷,总觉得渐渐对游戏失去兴趣。可能 PS 的经典游戏现在越来越少了吧!纵观现在的游戏业,可以说是够热闹的,PS2 的降价,NGC 和 XBOX 的陆续发售都是重头戏。但是我还是被 XBOX 的强大机能和众多软件商的加盟而吸引,因此,我忽然冒出一个想法买一台 XBOX。8G 的硬盘,奔 3 的 CPU,64MB 的内存,再加上内置网卡,可直接记录,299 美元的价格,一想到这些就让我心动。终于写到这封信的关键了,想问问风兄对 XBOX 有何看法。




↑XBOX 的说明书一份。以 XBOX 的性能,相信可以帮助制作人开发出更多新奇的游戏。

——忠实读者　田勇

现在来看 XBOX 是台挺有吸引力的主机,虽然具有浓重的美国味,但是因为有了 SEGA 的鼎力加盟,使得原本对该平台上的软件没什么兴趣的风林也不得不倍加关注。尤其是"街头涂鸦未来"的期待,(还有"武装女神"似乎也很刺激的样子)真是激活了风林久久沉睡的动作神经。XBOX 在美国的销售可谓顺风顺水,在一段时间内甚至超过了 NGC,可见势头之猛。现在关键就看日版的发售了。XBOX 上的游戏,说实在话,还真不错(我喜欢"光环")。

风林,提笔之前先祝你年终花红多多。我年龄 17,性别:男,玩龄 12(够老吧?)但是买《电软》是从 97 年才开始的,而且不能每期必买,因为当时我有缺铁性贫血,而且特重。有些东东讲出来不怕风兄你笑,我玩的龄虽有 12 年,但玩 FC 的时间大概在 8 年左右,要不是买了《电软》,我还不知世上有 PS、SS、MD、GB 等等这些主机,主要是因为我们这太落后了,所以现在在外边看见一些小鬼拿着 FC 卡高兴的样,就不由我想起儿时和朋友们玩游戏时的种种欢乐。不过这一两年,我们这里经济上去了,玩家们大半人都买了 GB,还有些人买了 GBA,而我于 2 年前买了 PS 和一台 GBC。现在又是更新主机的时候了,不过自从看到 CAPCOM 把《生化危机》改向 GC,而 PS2 上的"4"也停止开发,使我感到十分迷惑,不知买 PS2 还是 GC,请风兄指点。另,《电软》明年会不会多送些好东西?

——广西　于建晖

玩龄 12 年可不短了,即便大部分都是 FC 陪伴过来也没什么遗憾的。至今风林也忘不了 FC"赌神"的乐趣,这么多年游戏给我带来的快乐渐渐累计起来,也成为了个人的一笔宝贵财富。对于风林来说,明年上半年只有四部游戏真正吸引,分别是 1 月 31 日 PS2 版"VF4"、2 月 14 日 GC 版"VR 射手 3 ver.2002"、3 月 22 日 GC 版"生化危机"、3 月预定 PS2 版"铁拳 4"。关于 GC 版的"生化"嘛,三上真司在日本《电击》的采访中也明确表示自己对 NGC 的支持,而且话语中也暗含出"其它版本休想"的意思。风林认为这次的 GC 版将是对生化系列的严峻考验,到底生化铁杆有多少,3 月 22 日就知道了(必第一时间抢到!!!)




↑SEGA 倾力奉献的两部热门作品!错过不能!

明年杂志将不定期赠送 VCD,请期待!

风林兄,想想已有一个月左右没给你写信了,不知你最近过得是否"滋润",反正我是快 OVER 了,首先是高三的压力,其次是爱机(PS、GBA)双双被老妈没收,我哭。我的机战 A 还有三关没爆机,DQ4 也刚入手,还没玩呢,命苦呀!(背景音乐:小白菜呀……)说到 GB,上期贵刊登的 GBC 口袋水晶中 25 防妖怪收集法,我试了 N 遍,均无所收获,问题就出在拿不到护士的灵符,还请高手指教(请知情者回信 jquake@sina.com)

年末了,也该和你老哥好好唠唠了,今年的电软,一个字"慢",不知是否因你是老任的 FANS,导致《电软》也……我认为《电软》是"传统",理应继承,所以还是要买。不过……"老革命碰上新问题",这是《电软》现今处境的真实写照。你们以"老大"自居的时间太长了,走出门去看看吧。对于广大的中国玩家,"铁"是心中永远的痛,PS2、NGC、XBOX 可远观不可亵玩,PS、GB 似乎才符合"中国国情"。作为中国电玩杂志的旗舰,理应为中国玩家造福,而不应盲从日本,追踪 PS2 之类的东西,攻略也应以 GBA 之类为主导。你原也是个"穷玩家"吧,别刚有了"铁"就忘了我们这些"穷苦兄弟"呀!其它的如全彩问题,印刷问题,附赠礼品问题我觉得在其次,主要是杂志内容版式一定要改。"树挪死,人挪活"。

——河北　关 XX

关读者的签名实在靓丽,风林是破解不出了……应该说,关读者的一番话代表了一部分玩家的心声,有些地方说的也没错。在新闻、攻略、游戏介绍方面我们的速度的确比较慢,一方面是因为《电软》是月刊的关系,另一方面网络的普及也颇有影响。实际上有些事情并不是像玩家想象的那么简单,这其中需要长期的磨合。在这里风林可以向大家保证,无须多久,变化即有!

**天下一家**●赖以超(联系地址:浙江省丽水市缙云中学　邮编:321400　QQ:17248007　留言:希望结交天下热爱 GB 和口袋系列、塞尔达系列以及机战系列的玩家)●罗国丰(QQ:76893453)●杨巍(北京市怀柔县富乐小区北里 1 号楼 3 单元 301 室　邮编:101400　留言:大家来聊游戏)

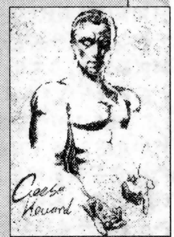
# 大家画廊



感觉实在是适合 DQ)在是很遗憾，而这种童趣的品啊，7 代我没有坚持打穿实《DQ7》徐(风：很用心的作



《红莲火焰》湖南 唐艳 ←如果能够出款格斗游戏使用就好了。



《吉斯》广西 梁栋 →饿狼的老贼到底什么时候死？

《放浪》北京 殷炜华



《VR KIDS 之兄妹》四川 陈琦 ←VFK 现在仍依稀记得呢，感觉格斗起来十分爽快的游戏。

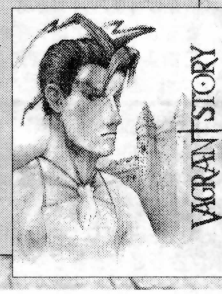


《八神》湖北 张 Z



《草稚》北京 曹军

草稚与八神，我都看得……





→绝对出色的游戏，实在是挑不出什么毛病。

风兄！在《电软》中，我最爱看的栏目可算是你的《闯》了。对于你的《闯》很多同胞都希望增多页数，但我就不这么认为。因为这样会加重你的负担，随时可能出现反效果(副作用???)以下本人提出几点意见：1、在《闯》中希望风兄提出些讨论价值高的问题(如：你对 SNK 倒闭的看法)让广大同胞可交流意见。2、希望《电软》以后不再提出要剪其中一页的一角，用来抽奖“保证”。对于我的所在地《电软》如甘露，要剪其一角真有些……3、如果要知道哪台主机是以后的霸主，需要等至少 2 年时间吗？

最后，告诉你一个好消息，我虽没有 PS2，没缘玩《FFX》，但坐在我身后的女同学有九成半像《FFX》女主角。

——酷似《FFX》男主角的 铁碗

其实现在的家看似加页，实则没加，因为有两页是原“大墙画廊”，这次合并可谓绝妙之举，希望可以通过这次组合给大家创造出全新的感觉。1、同意，这回一连几期都将讨论有关玩家身边的大事小事，如无意外，下期访谈内容将是三人畅谈对北京游戏市场的看法，我们将从来自各地的朋友眼里来一起了解北京游戏圈，势必关注！2、铁碗读者的建议是对的，不过索性这次刊标设计的不大，我想还不至于影响杂志的完整吧？这方面我们今后会注意的；3、那是当然，但是由于现今主机的寿命大减，很有可能无法再出现以前硬件大普及的情形了。目前距 PS2 日本发售的时间已经接近两年，但却还不敢说 PS2 就吃定了老大的位子，关键对每个人来说，衡量的标准是不一样的。硬件普及量最大就是霸主吗？还是赢利第一是霸主？比如 PS 时代，可以说没有人会对其成功与否产生怀疑。而 N64 在全球普及量也在 4000 万以上，比较与黄金 SFC 时期的 5000 多万全球销量可以说未有逊色，显然 N64 是成功的。其实，买自己喜欢的主机，玩自己喜欢的游戏就对了，至于谁是霸主，并不重要。

最后，上课时请把目光集中在黑板。

风林，我现在终于有 GBA 了，作为一名游戏迷，这可是我第一次有了一台 32 位的游戏机，虽是手掌机，虽然现在还买不起 GBA 专用卡，只有 GBC 的卡玩，但我还是知足了，总算有了嘛。明年《电软》要改一下版吧，《闯关族》改不改呀？改到彩页上去吧，那样更爽。

——四川 FLYBABY·胡

恭喜恭喜，GBA 好游戏暴多，相信一定会给胡读者带来很多惊喜。其实去年年底主编就曾表示准备把家挪到彩版，但还是在风林的强烈要求下暂时安于黑白页。风林觉得目前彩页有限，如果把家也搬上去的话未必可以发挥特色。当然，随着杂志的逐步全彩化，家登陆彩页也只是早晚的，谢谢大家关心。



风林，先告诉你一个好消息，在我们这比较小的小镇上，终于有了一家比较正规的游戏店，这可给了我们这些发烧级的 Player 带来了福音。记的小时候，刚第一次接触电玩时，是在一位同学的家里，当时全班人中只有他才有一台 FC，并有较多的游戏卡带，一个下午的《魂斗罗》，就让我陷入了游戏这深深的泥沼而无法自拔。直到现在，已过了六年，在这六年中，游戏伴随着我的成长，当然那些旧游戏我仍有保留，比如 SFC 上发行的《魔装机神》、MD 上的《光明力量》这些让人耳熟能详的作品真叫人无法忘怀。

我在我们小镇上的中学念书，现在班里除女生之外几乎所有男生都打电玩。我们组织了一个游戏小组，成员为八人，专攻《口袋》、《勇者斗怪篇》等游戏，其中能力属我最高(啊！别打了……，痛死了)。对游戏，我们每人均有不同看法，比如“WE”，每人玩一遍后均言论大发，如有一言稍有不和，就可能引发局部“战争”。最近，听说“DQ4”被移植于 PS 之上，均大喜，但看过贵刊介绍却大失所望，与“DQ7”竟如出一辙。再告诉风林你一个怪事，近日，本小组成员均出现“返祖”现象，开始收集 FC、MD 的老游戏，并疯玩，这大概是因为玩惯了 PS、DC 之后的调节吧！

以下是小弟我近日玩游戏时遇到问题，我们的 DC 有个怪异毛病，读 D 版盘良好，但一读正版就死机，这是怎么回事？

——浙江 周夏澍

这段时间风林也对老游戏产生了浓厚兴趣，除了前段时间购买的 SFC“星海传说”，还准备再购买些值得保存收藏的 SFC、N64 卡带。不过新主机的游戏吸引力还是最大的。关于你的 DC 无法读正版的现象是盗版惹祸无疑。

风林大哥，因为在 12 期《电软》上看到《闯家》里有这么句话：“万水千山总是情，想泄怒气找风林”！正巧这几天我很烦、很乱，所以又想提笔再一次给你添麻烦了。

最近我总是做复古梦，总时不时地想起小时候玩过的主机和游戏，也不知我这是哪根筋不对了，上个月我竟买了一台 8 位红白机和几盘卡，买回家后便玩了起来，但令我不解的是——同样的人，同样的主机，同样的游戏，但小时候玩游戏的那股激情却荡然无存！我想也许是年龄大了，口味高了吧！还有，我又不知是哪个神经过敏了，这些天我好想买土星机，我明知道它比不上 PS，但心里还是不能消除买土星的余念，所以我想向风林你求教：我想买土星，可以吗？它有买的价值吗？

——辽宁 张兆鹏

如果经济条件许可，那么想买的话又何需左思右顾呢？不过如果从玩游戏的角度上讲，也已经退休的 PS 是非常不错的选择呢！当然，风林的意思并不是说 SS 没有好玩的游戏，只不过 PS 上的游戏更多些罢了。

**祝大家春节快乐，马年交好运！游戏多多！红包多多！**

天下一家●阿布(电子信箱：arbul35@sohu.com 留言：希望与任天堂迷聊聊天)●“神高达”(大连市第二中学一年一七班 邮编：116011)●李泽光(黑龙江省哈尔滨市动力区民生东七道街 6 单元 119 信箱 邮编：150040 QQ：52359282 留言：希望认识更多的闯关族朋友)

**风林，家里一切料理得还好吧!?**

捧着 2001 年 12 期的《女玩家留言板》不禁黯然泪下，其实像 ASUKA 姐姐这样的女生还会有多少人理解呢？我每每想起自己同样的处境，就不禁流下眼泪……

听说重庆还好一些，长春这里的电玩根本无人问津，拥有电脑的朋友一个个都臭屁地不屑一顾，说：“游戏机是低等机器！”我说你再说小心我告诉“闯王”让他率几十万大军拍不死你！后来终于遇见几个知已，不料刚想跟他们诉说痛苦，却又被人在伤口上撒了把盐：“女生打游戏简直是糟踏游戏事业！”再后来我只能孤独地捧着心爱的《电软》让我的眼泪陪我过夜。




“大男子主义”伤害了我，每次上 QQ 或是游戏论坛，我只能以男生的名义大张旗鼓地畅所欲言，我在那里不会被一群人追问：“你真是女生?”也不会被人骂作“糟蹋东西”。不过，我真的不是我了……莫非，我投错了胎?

只能说，谢谢风林开了这样一个可以让女生吐露心声的栏目，像我一样的女玩家也不少吧，大家都该大胆讲出来：“我们不比男生差”，电玩又不是男生的专利，凭什么女生喜欢就要被人说三道四?这世上还有什么公理！

唉，算了，跟风林发发牢骚，心情好多了，人家怎么看就看吧，总之，没人改得了我对游戏的爱，我又怎么改得了别人对我的看法呢?那么，风林，再见吧。希望这封信不会影响你今天的好心情。

谢谢你、谢谢家、谢谢女生这一片自己的天地。

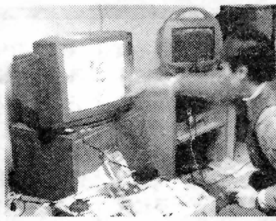
——吉林长春　小原子

其实“女玩家留言板”是早就应该开办的，只是在此之前风林的心里一直没什么勇气，不知道会不会又开花无果……不过，这段时间女玩家的来信呈直线上升趋势，总算让人松口气，甚至值得欣喜。女孩子玩游戏常常带来莫名异样的目光，这实在是不应该。国人的陈旧思想在这方面表露无疑，这个栏目的诞生也是希望能够有更多的女玩家站出来发表自己的感想，谈论自己的游戏，“维护自己的权利”。游戏是属于每个人的，快乐是属于每个人的，而“家”，也是属于每个人的。

## 编辑部影集



↑风林的全身像拍摄时候给虚化了，差点完全暴光(汗……汗)。而且真是模糊的可以，与现实的我差别很大啊



↓手指PS2版的“武装雄狮”的画面向旁人进行解说的天师?看看屋内的摆设，编辑部混乱程度可见一斑……



←正在忙活的SP君，他在工作的时候常播放一些匪夷所思的古怪音乐，旁人只能掩耳工作……



→这厮就是曾经称霸编辑部足坛的PERFECT君，不过在宇部与风林的抵抗下，足球霸主的地位已经不保……



↑相对沉寂的宇部君，总是独自在工作台前忙活，也不知道在做啥……

风林：你好，第一次给你写信，真不知写点什么才好，不知为什么我突然心血来潮想起给你写信，也许是因为电软开出如此重大的奖品，我真的心动了。

我的名字是叫常剑飞，现在住在唐山遵化，17 岁，刚中专毕业，正在一家给汽车做二级维护的检测站工作。我是从小的时候就爱玩游戏，小的时候还为了玩游戏经常被父母打骂，不知风林小时候是不是和我一样。在 97 年的时候，我们这里有了 PS，我玩的第一款游戏就是“生化危机”，在当时我几乎完全沉浸在这个恐怖游戏当中，不可自拔。风林爱不爱玩“生化危机”？我可是非常喜欢，不过听说“生化”系列将全部都给任天堂的 GC 做，我心中也有打算买 GC 回家，只是苦于囊中羞涩。我现在手中有的只是比较廉价的 DC，还有质量极差的 D 版，不过我的 DC 可是在今年初买的，经我测试是原装的正货，至今还没有什么问题出现。不知风林现在还有没有玩 DC，“莎木 2”可真是好游戏，我拿到手后一口气打穿了两遍，还觉得意犹未尽。现在我觉得 DC 上的作品只有“樱 4”可以期待了。我现在正幻想中了电软大奖就不用等到 2005 年了。(大笑)

——河北　常剑飞




→AVG大腕「生化」GC版马上就要与玩家见面，此作一发，其他游戏皆退避三舍，GC日本300万的催化剂。

“生化”是风林至爱，目前除了 DC 版与 N64 版的二代没有购买外，其他所有版本都有保存。CAPCOM 如今舍弃 PS2 投奔山内旗下，应该说是其长久以来就已设好的一步棋。从 N64 版“生 2”到转移阵线的“生 0”，我们从冈本的口中三番五次的听到公司对 N64 的“不满”——卡带限制太大了，想做却做不了。而 GC 完美的硬件设计这回是彻底的满足了 CAPCOM 投回任氏怀抱的心愿。根据业内人士的分析，明年 CAPCOM 将彻底转向 GC 阵营，三上真司也说出了对任天堂非常“死忠”的话语。目前除了 GC 版生化系列外，可以确定会登陆 GC 的游戏名单如下：洛克人系列、街霸系列、恐龙系列、魔颤续作以及重量级 RPG 作品。这些在 GC 上都是必要实现的。

根据最新数据的显示，GC 的“大乱斗 DX”已经突破百万，再闯佳绩。任天堂软件的厉害之处由此可见一斑。

DC 的游戏“风来西林外传”值得期待。

风林，在杂志上你说你很期待 GBA 版《风之》，不知是否入手，反正我已玩到了第二场景，感觉十分爽快，乃是 GBA 版动作游戏巅峰！不知比老任和老卡的冷饭丰盛多少倍！GBA 屏幕太暗的事实被打破，在 GBA 标签的左上方（?）可用东西调节屏幕明暗！可靠！请安心使用。对了风林！我现在十分想来一套 DC 版海豚（正），最好是二手（缺铁）所以风林如果把我当朋友就帮小弟一次！有消息请发伊妹儿：198517shen@fm365.com 特此拜谢！

——北京洋桥　沈兴华

GBA 版“风”制作的十分出色，但要论经玩的话，还是最新推出“马 2”好，虽然也是冷饭吧。你说的 GBA 亮度调节的方法我以前也有耳闻，但是不知道是否保险，如果你使用过后确实非常理想的话，不妨来信将具体方法道来，让族人共享“天伦”。最后，看到你的地址再次使我想起了 UFO 的经历……




←这游戏，不玩亏了。

**天下一家**●陈冠桦(广东省汕尾市海丰县龙津中学初二 2 班　邮编：516400)●林励坤(广东省湛江市坡头区南油五区 19 栋 603 室　邮编：524057)

**电软吉尼斯**●生 2：女 A 是一时十分三十三秒，男 B 是一时五分十六秒；男 A 是一时三分四秒，女 B 是一时四分三十六秒。(**成绩创造者/刘名晔**)

风林大哥，本人是来自湖北的一位“软迷”，支持你们也有几年了吧！这是本人的第一封写给你们的信。为什么呢？因为我，不，我们（几个软迷）现在对你们太不信任了。今天（12月20日）我们班的9个软迷命我向你们提出强烈的抗议和不满！你们完全是不了解，不明白我们的心啊！要做软迷有多难，你们知道吗？早期的“黑白＋彩页”到现在还是“黑白＋彩页”，而且况是不见彩页多，只见铁猛涨。就连GB也“进化”成了GBA，你们能不能也adwamce一下嘛。再这样下去，你们失去的不仅仅只是我们这9个软迷了，恐怕连“人心”也会失去的。记得还是初中时，班上有16个热衷于《电软》，可高中后，几个铁杆们都分了，只有我们9个人在同一所高中就读。记得“闯关族的家”中不缺我们这样发牢骚的人，可总不见你们“改”呢？太令我们失望了。你们也不能光吃“老本”啊，因为我们不仅需要你们美丽的内心，而且还要美丽的外表！

这些话都是我们软迷的真心话，只有我们这些铁杆才敢讲你们不愿听的话，我们这样做，也只是希望你们能把这杂志越办越好！

——武汉　张纯

首先张读者先代风林向班上的众软迷问好！风林非常理解广大读者“恨铁不成钢”的心情，风林向大家保证，不用几期大家的期待就会实现。而我们要做的是准备。

风林，我要给你提两个意见：①回答读者的话中少点儿省略号，我这人最爱胡思乱想……②你现在虽然人气旺了，可绝不能自持高大，得意忘形，读者永远是你的上帝。因我第一封信有去无回，同学们便劝我别费劲了，说编辑部中每天不知要扔掉多少没来得及看的信。但我还是写了，因为我觉得你们不会那样对待远方一颗诚挚的心。

——天津　马杰

收到！1、省略号会慢慢变少的；2、读者是上帝，也是风林最亲最好的良师益友，风林岂敢怠慢？俺有照顾不周之处，大家不必在乎风林安全，锅碗瓢盆请尽管向我“招呼”（汗）。




风林，现在“家”装修好了吧？可就是还差那几平方，明年彩页加了，不知“家”那几平米批下来没有。《电软》加了彩页，价钱没变不知还会不会附加小册呢？希望还会，因为这是我们广大读者的心愿嘛。说到这也该说到你了，十二月那期电软你不是公布了“家”的QQ吗？从我一买回第十二期到现在“家”的QQ一直在我的好友里，我天天上天天看，但就没有一天见你开过，现都快公布一个月了，不知你葫芦里卖的什么炭狙。我连发N条信息都无一回复，你是不是想气死我们。下月再不见你开QQ我就对你进行信息轰炸，向你的E－mail发“求职信”、“蓝＆红代码”……给你发送一些大信件撑爆你信箱，，给你寄炭疽，向你打骚扰电话……看你怕没有。

——马剑韦

QQ的问题我在前面已有回答，由于一上就会有数百条留言涌向偶，无奈之下只得先隐身了，然后再一个个回复。这方面风林一定会在近期想出一个好办法以解决“拥挤”的问题。

**小风提示：**

准备在春节购买新主机的朋友一定要谨防二手翻新机器，尤其是DC（很少有新货流通）。PS则定要购买ONE版（型号无妨），PS2需要注意的是主机背面的封条。

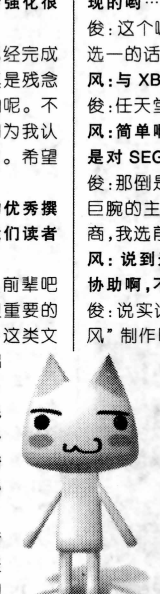
# 闯关族访谈



个人资料：
姓名：严俊
**笔名：亚人（取真名之偏旁）**
**近况：现协助风林制作“欧美风”。**
**履历：早期曾制作《同人志》**
**喜欢的明星：张柏芝（笑）.**
**游戏格言：用心！**

**风：很荣幸能和阿竣面对面的聊天啊～**
严：不敢当……
**风：阿竣是从啥时候起看《电软》的？**
严：你……我说了NN次了，是俊，不是峻，更不是竣，大哥，拜托。
**风：汗……我老搞混，最新一期杂志又登错了，呵呵，下次偶注意啦：）**
严：又错？！昏。说回正题，我应是97年4月份开始看《电软》的，之前是个从不进报刊亭的人，但从那时起成了常客（笑）。
**风：啊，那段时间应该是PS、SS在国内正火的时候啊！**
严：的确是那时候，不过话说回来，当时就是受了《电软》毒害（笑）买了MD、SS，成了SEGA极右派。哪知没过半年SEGA就……欲哭无泪啊。
**风：我也曾是受害者呢（笑），不过好象杂志也有报道其他厂商的主机和游戏啊。**
严：报道？报道最多的就是SEGA的主机。不过好象每次被你们报道的就没好下场。SS倒了，DC倒了，真是一报就倒（笑）。真为PS2担心啊。
**风：这……￥＃％不过在这种情况下，风林竟然对任天堂产生了“大仰慕”，想想也蛮怪的……这与目前国内的风气不太合拍啊，哈……有点跑题，阿俊给杂志投稿有很长时间了吧？**
俊：说到投稿，97年底就开始了，记得处女作只是在家里登的一句话而已。相信很多读者和我一样，投了无数的稿件，但登的不多。经常是密集轰炸十几篇才登一篇，风林你那儿的未发表稿件应够出本大墙读本了吧？（笑）这段时间在风林的纵容下竟也开始趟攻略这滩浑水了。经历了无数累倒于案的夜晚，竟也开始理解到小编们的个中辛苦……
**风：55555555，终于有人理解我们了……不过我是不会嘴下留情的（坏笑），其实作为特约的撰稿人应该是一件很令人羡慕又痛苦的事情吧？**
俊：绝对是痛并快乐着。为了特约二字，55555，容易吗（笑）！为了能一改《电软》攻略慢的现状，再苦也值了。说真的，每次看到别人批评《电软》的时候，心里很不是滋味。
**风：有大家的努力我想今后的攻略一定会强化很多啊！最近在完成什么大作吗？**
俊：正在写《魔法假期》全攻略。其实早已经完成了，但被想到这期页码有限没能刊登，真是残念……为写这攻略熬了不少夜，现在还后怕呢。不过，今后还会再写下去，以GBA为主，因为我认为做好GBA攻略是今后杂志的重中之重。希望机主们能支持我（笑）。
**风：听着像广告啊，不过希望能有更多的优秀撰稿人加入到这个队伍中来呢。能不能像我们读者说说你写稿中的酸甜苦辣呢？**
俊：是吐苦水吧？不敢！这应先找骏生前辈吧（笑）。写稿的话，文字功底是要有一些，但重要的还是感受。象12月号的《记残念事一二》这类文章是要心来写的。你再让我写，就写不出来了。攻略的话就绝对是苦差事了。
**风：看来的确是很难做的苦差事呢～～～～风林每期的闯家也很苦呢……5555，索性可以经常打打游戏分散一下精力。说到游戏，阿俊有没有准备买新机器的打算？**
俊：新主机的话，想法有，关键是铁啊（苦笑）。其实也很头痛呢。本来这次NGC是任天堂史上最值得买的主机，但PS2的“寂2”、“MGS2”又不得不玩，正为难呢。
**风：可是“寂2”和“MGS2”在XBOX上也有啊？言下之意当然你凭啥不考虑XBOX？**
俊：实在买不起！3月的PS2新型号就1700人民币了，而且SCE的大作“ICO”中文版在香港买的很不错呢。我想买PS2的玩家会更多。而3月NGC“生化”也将发售。所以，我认为购机的最佳时机应在3月。
**风：看来早给自己打算好了呢！**
俊：PS2、NGC都在计划之内！等NGC因“生化”正火的时候购入PS2，年末再将NGC收入囊中，如此如此……（奸笑）
**风：不过这个计划似乎在国内一般玩家是很难实现的哟……**
俊：这个嘛，得有至少3000吨铁吧（笑）。不过二选一的话大部分人应能接受的吧。
**风：与XBOX相比，NGC什么地方吸引你呢？**
俊：任天堂三个字足以。
**风：简单啊（汗），看来还是品牌效应。可是阿俊不是对SEGA比较独钟吗？**
俊：那倒是没错，我认为集任天堂、SEGA两大顶级巨腕的主机最强。如果任、S两家VS其他所有厂商，我选前者。
**风：说到这，“欧美风”的制作也全靠有阿俊鼎力协助啊，不知道阿俊对欧美游戏的看法如何？**
俊：说实话，以前对之不太感冒。但自参与“欧美风”制作以来，体会到了“不了解不代表不存在”这句真理。的确，欧美游戏也不乏良作，且个性鲜明。不过，在做栏目的时候还是费了些心思选材的（笑）。
**风：是啊，我们就是希望能够给更多读者介绍些欧美方面的好游戏，尤其是动作、体育和射击，这方面都是欧美厂商的强项啊！**

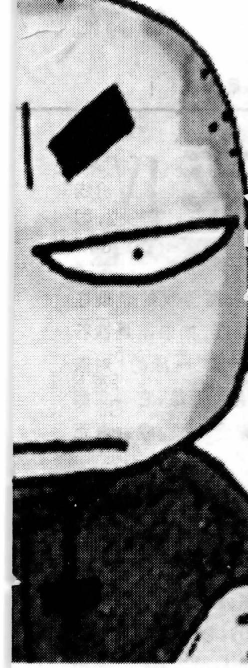
**好了，谢谢阿俊跟大家聊了这么多，我想今后也能用这种形式来制作欧美风会很有意思。先到这里吧……**



**声明：2002年第一期P59页所提到的“600元GBA送300元卡”的问题与博凯利公司广告没有关系，请玩家注意，特此声明。**



**提示：“风林影集”从这期起也将期期登场，想了解编辑们的新动向就一定不要错过闯家啊！另外，下期闯家将有特别惊喜！**



# 闯关族无敌

●因为这里有同命相连的兄弟！

●是闯关族必要看闯关族的家！

风林兄，我是一个普通的玩家，从8岁开始玩游戏（好像是FC的“超时空要塞”）至今已十年有余了，家中有FC、MD、PS和现在的DC，也能算一个老玩家了吧，虽然家中很反感，但我觉今生无愧，我97年开始看贵刊，真正开始买的还是在99年（不会拿我的信冲厕所吧?）别的杂志我也看，但肯掏铁的还是《电软》了。

我觉得现在DC上让我玩得最HAPPY的GAME，就是“莎2”和“死或生2”了。说到“死2”我可以说买DC就为它了，记得第一次玩是在PS房里看见别人在对战什么，一看画面超靓，人物超美，格斗感超强！特别是角色被击飞从高空落下时，我的眼珠差点没飞出来，从此便被此GAME迷上了，一天不打便浑身不爽，终于有一天下定决心花了1000元把DC抱了回来，当时随机买的除此还有“疯的”，从此便拿出当年打“铁拳3”的冲动，到现在盘内显示PLAY时间已有200小时了。至于另一大作“灵魂能力”我认为并没有“死或生2”好玩，原因是打起来束手束脚（RING OUT），格斗感并不是很爽，40分满分好像有个人感情因素，绝对达不到满分水平。至于PS2我到现在见都没见过（谁能比我惨），最期待作有：“合金2”、“寂2”、“皇4”、“鬼武者”，好像都是硬派游戏（笑）。最后祝风林越来越帅，“闯家”越办越好，《电软》销量越来越高！

——江苏 “死或生2”制霸一方的黄圆佳

DC的“死或生2”推出时的确令人惊叹，画面处理得非常出色，并且与一代相比也有很大的飞跃。在这里，风林不想说该游戏在日本如何如何，就说说俺们编辑部对这游戏的看法吧！每个编辑对这游戏的评价如下：

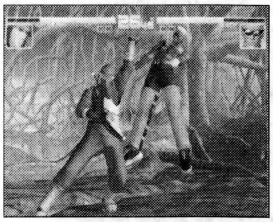
PERFECT：没有暴露的服装和性感的角色设定还能热卖吗?

天师：中看不中玩！

宇部：对于非格斗迷来说，会玩的很开心。

SP：“美眉”让我如此美丽。

哈哈，不知道喜欢“死或生2”的朋友会不会生气。以上只是编辑们个人对游戏的感想。说实在话，在制作格斗方面TECMO还有很多要和SEGA以及NAMCO学习的地方，个人认为过强的返技是本作最大的败笔。当然，游戏的确是很挺好玩的，这方面就见仁见智了。毕竟每个人对游戏的看法不可能相同。对于编辑们对“死2”的评价黄读者也不必放在心上。



## 呼风还语（4）

1、PSONE与DC到底卖哪个？

目前风林收到了大量类似的问题，个人觉得购买PSONE是比较妥当的。主要考虑的方面就是软件数量众多，而这也是购买主机时起到决定性的因素。

2、风林新年怎么过啊？

当然是玩游戏，应该是在家里苦练VF4了。另外，王府井的SEGA店这段时间也会常去练习。

## 贺新春：今年是属于VF的！！



随着VF4的发售，编辑部格斗战火重燃。风林早已摩拳擦掌跃跃欲试，每天至少两个小时的不间断“魔地狱”式练习计划启动。

风林：在我的信海战术下，你终究是要被淹死的。当然，若你回信的话就不同了。我不再一个星期一封这么疯狂了，顶多一月四封。

有时觉得风林你挺幸福的，可以不用钱就玩到许多好玩的游戏。但是，人的一生并不是只有打GAME而已。还有很多事情可以令生活多添姿彩。风林为了工作一定错过了不少东西吧?其实，青春是个看不见的东西，它说来就来，说走就走。当有一天你发现青春不再属于你时，你一定要觉得“我的年轻总算过得精彩，没有白费”。这样，你才不会后悔！

最后，在工作时看信，一定要求一目十行，效率第一。同时又不失细心。我不知道风林是不是很细心地在看我这封信。但是，自己用心去写了，就总会有人用心地去看的，我想。

——广东 钟良润

这段时间信量大增，每每抱回后，沏上一杯茶或者打开一听可乐，懒洋洋的坐在自己的位子上，拆开读者朋友寄来的信件，实在是一件很温馨的事情（如果拆出白色粉末则会暴怒，希望喜欢开玩笑的朋友还是不要以这种方式表现，因为风林的衣服都被弄脏了）。看信的时候，时间流失的飞快，在工作闲暇时也会想想以前的快乐时光（特别怀念在“红X花园”里办公的日子）。其实，人生是有许多遗憾的，风林也有（自认对音律的敏锐捕捉是天才的），不过认真想来，珍惜现在才是最重要的。既然错过了，就不再去想它……

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

风林，很久以前就想给家去信，因为种种原因，而没兑现，现在的我终于可以拿起笔给家写信了。我有好多话要说，但却不知从何说起……

看了2001年12期上ASUKA的来信，心里着实有很多想法。我自认为我要比她幸运好多。至少我父母不会阻止我玩游戏。

我们这儿有一帮好友，都是从小玩到大的，（可除了我，其余都是男生）一个是格斗的高手；一个是机战的达人；我哥是三国的拥护者；而另一个则是合金装备迷；我和风林一样是“杂食性动物”（但比较偏爱RPG）。几个男生有一个共同爱好，就是足球，凑在一起，就只有足球，剩下我，所以我很想能有几个电玩一族的朋友，可以陪我聊天，打机，好想……（像风林就好了，身边那么多朋友）上网聊天本想交几个玩友，但他们连RPG是什么都不知，好失望啊！

我也是“家”的一员，虽然微不足道，但是风林，请你不要忽视我们的存在啊！我很赞同ASUKA，我们一直默默地支持着《电软》，支持着“家”，也希望“家”能更好。

这个世界对待女孩子还是有点不公平，要不然我们也可以大方地出入机厅，（也许因为我们这儿太……）我几次进入机厅，大伙都像在看怪物，齐刷刷向我“敬礼”，也不顾自己的手，害我从那以后就再没跑过机厅。（好像是好久以前的事了）算起来，我的玩龄也不小，从最早的FC，到现在的PS，它们一起伴着我。现在，DC、PS2、NGC……看得我直流口水，可惜口袋里没“铁”，努力工作，本想……谁知老爸出来发话，我的梦想泡汤。每月都盼着《电软》，越看我心越痒痒，好无奈，风林你多好，你还一个劲叫穷，我是连玩游戏的权力都快被禁止了，我的天啊！我以后该怎么办，没有游戏，我的生活好像就失去了乐趣，一直以来，都是游戏陪着我，我好烦，好……（本以为我的父母很开明，到最后还不是……）没有游戏的日子还真是难受！什么时候，我才能自由自在、无拘无束地玩？（难道就因为我是一个女孩！）




风林，你会不会认为我废话?我想找个朋友说说心里话，望不要介意。（我学得最差的是作文，有什么不对的地方，还请风林大哥见谅，丫头我在此多谢了，谢谢你风林，有“家”的感觉很棒，真的非常非常感谢！

丫头不要求风林回信，你能看我的信，我已满足。

——上海金山 丫头

风：希望家能够成为大家的“避风港”，倾吐心声。




# 勇者斗恶龙Ⅳ

被引导者们

DQ(勇者斗恶龙)系列应该说是角色扮演类游戏的经典之作。从FC时代起，就培养起了一大批铁杆DQ迷，如果不是铁杆DQ迷，中国玩家(尤其是自PS时代起加入"游戏"一族的)对该系列一般不感兴趣，毕竟它的画面缺乏广告效果。但是，它确实拥有极其丰富的内涵，在TVGAME天国的日本深受欢迎，成为真正意义的国民游戏。

| PS | 厂商:ENIX | 类型:RPG |
| --- | --- | --- |
| | 发售日:2001.11.22 | 售价:6800日元 |

## 序章

主人公训练结束后，熟悉一下操作，其实本章就是给玩家练习用的。在桶或壶附近按△可以将东西举起来，再按△就可以将东西扔出去，如果里面有东西的话也会掉出来。(投掷是没有攻击力的。)

向外走，刚要过桥，一只神秘的青蛙出现在主人公面前，然后主人公追着青蛙回到了仓库。在仓库中和她对话得知她叫**シンシア**，其实并不是青蛙，而是被施了咒语……

和**シンシア**说完话后，在村中走走，之后回到左下主人公的家，和自己的父亲对话，随即序章就结束了。

故事就这么开始了……

## 第一章　王宫的战士

这是发生在一个小国家巴特兰多(**バトランド**)中的故事。莱安(**ライアン**)是这个国家王宫战士中的一员。勇者系列中，所谓的战士就是大家所知道的头大无脑的肌肉男(笑)！莱安自始至终也学不会任何魔法，但攻防算是比较高的角色。

**■ 巴特兰多城(バトランド城)**

一日，国王召集所有的王宫战士到大厅，说有要紧的事要说。莱安自然也在其中。国王告送大家附近村子里有孩子被抓走了，叫大家火速去营救。(重赏之下，必有勇夫，10000经验啊！)

事不宜迟，莱安在城里收集一些情报，然后去向城下町。



**■ 巴特兰多城下町(バトランドの城下町)**

在町中收集一些情报，买些药品，整理好装备，然后就可以向西北方的依鲁姆洞窟(**イルムの洞窟**)进发了。这一带会有使毒的敌人出现，所以一定要带足解毒草。

**■ 依鲁姆洞窟(イルムの洞窟)**

这里应该不会迷路，洞中的战士随着故事的发展，说的话会有微妙的变化。出洞后向西北走，就到依鲁姆村(**イルムの村**)了。

**■ 依鲁姆村(イルムの村)**

晚上，在学校和孩子对话，得知巴特兰多城的芙蕾雅(**フレア**)的丈夫阿里克丝(**アレクス**)被关到牢房里了。在牢房里和阿里克丝对话，得知他知道一些情报，但要见到他的妻子他才肯说话(现实的家伙)。

**■ 巴特兰多城(バトランド城)**

在巴特兰多城和教会门口的女孩子对话，莱安告诉了她阿里克丝的情况，芙蕾雅决定和莱安去见阿里克丝。

**■ 依鲁姆村(イルムの村)**

把芙蕾雅带到阿里克丝那里，芙蕾雅劝说阿里克丝把秘密告诉莱安。原来村东南森林里有孩子们的秘密集会所。

**■ 古井底(古井户の底)**

从依鲁姆村向东南方向走，画面一切换就到了。在井附近听到了从井底传来的声音。顺着声音一直向里走，(FC版按照声音的提示走就不会遇敌，但PS版则没有这样的设定。)这里的敌人很强。在深处得到飞空靴，之后探索其他地方。

在井底的最深处看到一只史莱姆，和它对话可以让它加入。这只史莱姆会使用回复魔法，可谓是肉弹的救星。有了伙伴以后，选择选单中的第一项可以和伙伴对话，得知一些重要情报和线索，所以要经常和伙伴对话。这里没什么事情了，可以向下一个目的地进发了。

**■ 湖中央的塔**

在塔的对面使用飞空靴，可以飞到塔顶，这里是4层。塔的1层有个回复泉，在这里可以进行回复。在另一条路的1层有把破邪之剑，对付这里的BOSS很有效，所以最好拿到。

到地下1层，见到了本章的BOSS，皮萨罗的手下(**ピサロの**手先，HP250)和大眼睛(**カメレオンマン**，HP40)。由于大眼睛会使用回复魔法，所以最好先打倒大眼睛，然后再攻击皮萨罗的手下，这样就可以轻松获胜。打倒BOSS救出孩子后，从2楼出口跳到湖对岸，然后回依鲁姆村。

**■ 依鲁姆村(イルムの村)**

在村子里母亲们正在等着孩子们归来，如今孩子们平安送到了，莱安也就可以回巴特兰多城向巴特兰多王交差了。

巴特兰多城(**バトランド**城)：

莱安漂亮的完成了任务，得到了国王的嘉奖(经验值10000，原FC版是3000)。

到第五章，莱安的状态、装备品、持有物(飞空靴除外)，都会继承下来，但是金钱不会，所以最好都花了吧！

接着，莱安展开了寻找勇者的旅程……

## 第二章　任性公主的冒险

从前，有个叫阿利娜的公主，她非常的任性，经常无视国王的管教，令国王非常的头疼。有一天，国王把公主叫来……

萨多哈姆城(**サントハイム**城)：

阿利娜听完国王几十年如一日的说教后，依然是老毛病不改。和城里所有的人说说话，然后回到自己的房间。

房间的墙壁是刚刚修好的，这是公主上一次溜出去时搞的，现在又拿木板钉上了。区区几个木板能拦住阿利娜吗?只见她一个飞脚，又飞出了窗外，飞向了自由。

离开王城的阿利娜向西方的萨兰町(**サランの町**)走去，刚要进去，克利夫多(**クリフト**)和普兰(**ブライ**)加入了冒险队伍。

**■ 萨兰町(サランの町)**

冒险就已以里为起点，买一些必备的武器、防具等。待准备好以后，就可以向东北方的塔班村(**テンペの村**)进发了。

**■ 塔班村(テンペの村)**

刚到这里，道具店还未开放。到村长家解情况，接受了驱除魔物的请求。来到教会，阿

利娜决定以自己为诱饵来引出魔物。说罢，二人大轿就把阿利娜等人送到了祭坛。没过多久，敌人终于出现了，原来只是几个普通的杂兵，轻松就可以搞定。

打倒魔物以后，村子里的道具店终于开张了。(什么，买东西还要钱，是我救了你们。算了，看来好人不好当！)通过祭坛继续向东北走，不久就到达芙雷诺尔町(**フレイ－ルの町**)。

**■ 芙雷尔町(フレイ－ルの町)**

这里的宿屋门口似乎有骚动，不知里面发生了什么事。到宿屋 2 楼发现一个女子被一伙人抓走了。(不用想去追，根本追不上的。)在町中和小孩对话，得知那伙强盗留了口信，要用黄金的腕轮交换那个女子，而且时间定在明晚。

出去转转，果然有个洞窟(**フレイ－ル南の洞窟**)，但建议玩家先继续向西南走，看到一片沙漠，沙漠中央有一片绿洲(**沙漠のバザ－**)，在这里补充一番再去找黄金的腕轮也不迟。

**■ 芙雷尔南方洞窟(フレイ－ル南の洞窟)**

洞窟里的道路比较复杂，由于前面补充了好装备，所以这里感觉并不是很难。在洞窟的最深处找到了黄金的腕轮。

**■ 芙雷尔町(フレイ－ルの町)**

晚上进入芙雷尔町，到达西北方的墓地，这里就是交易场所。完成了交易，救下了那个女子，原来她也是乔装打扮溜出来玩的公主，真是有缘啊。这个公主名叫美伊(**メイ**)，为了报答阿利娜，把盗贼的钥匙送给了她。

**■ 沙漠的绿洲(沙漠のバザ－)**

在这里阿利娜碰到了萨多哈姆城的士兵，他叫阿利娜火速回城说有紧急的事情。

**■ 萨多哈姆城(サントハイム城)**

阿利娜回到王城，国王什么也没说，阿利娜感到很奇怪。询问大臣得知，原来婆婆妈妈的国王失去了声音。从自己的屋子再跳出去，与城后屋中的老人对话，得知玛罗尼(**マロ－ニ**)知道怎么治国王，他现在萨兰町。

**■ 萨兰町(サランの町)**

在这里找到玛罗尼，他让阿利娜去沙漠，也许那里能找到答案。

**■ 沙漠的绿洲(沙漠のバザ－)**

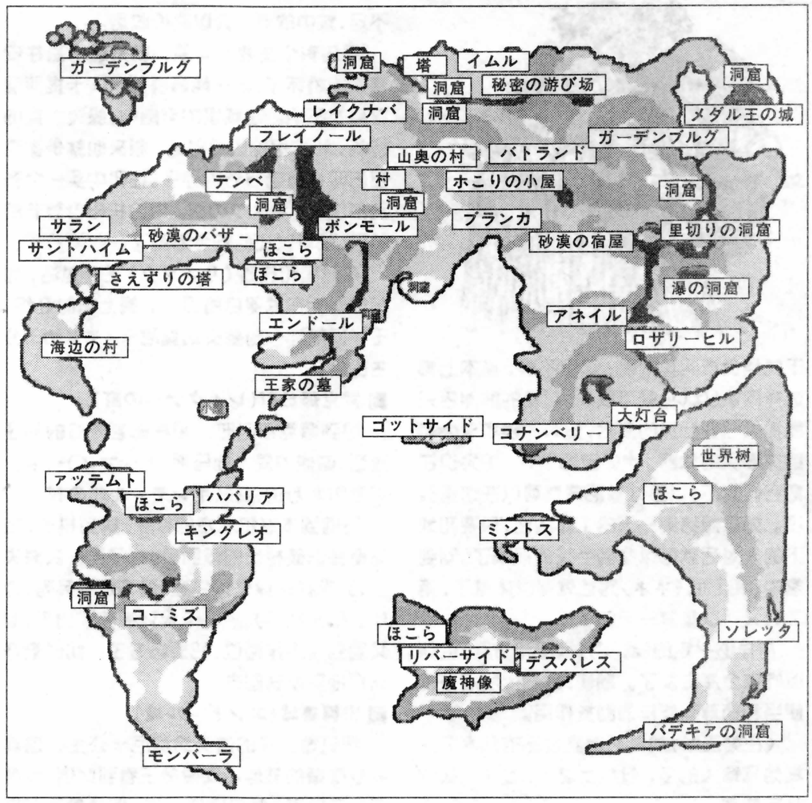
晚上进入这里，与西北方的男人对话，得知西面的塔的情报。准备一番就可以向妖精的塔(**さえずりの塔**)前进了。

**■ 妖精的塔(さえずりの塔)**

地下 1 层有回复泉，可以回复。这里的敌人会全体攻击魔法，所以一定要小心应付。到最上层，看到妖精在嬉戏，但他们很快就跑了。在他们嬉戏的地方调查，得到妖精之蜜，原来他们把这个东西掉了。反正我们要找的也是这个，带回去吧。

**■ 萨多哈姆城(サントハイム城)**

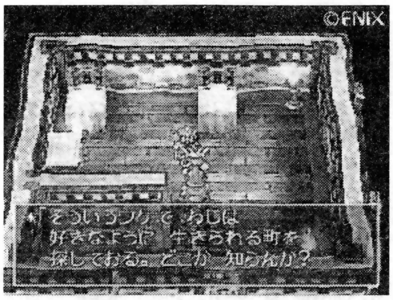
回到王城，让国王喝下妖精之蜜，国王终于又恢复了往日婆婆妈妈的神采，同时也答应了阿利娜出去冒险的请求。




大概在绿洲的东方，有连接大陆之间的门——旅行的门(**旅の扉**)，通过这扇门就可以到达安德鲁大陆(**エンド－ル大陆**)了。

**■ 安德鲁城(エンド－ル城)**

在城中转转，从国王口中得知现在正在举行比武大会，问阿利娜有没有兴趣参加，




这还用说吗，马上从城左(右)边的门通往斗技场(**コロシアム**)参加比武大会。

**■ 斗技场(コロシアム)**

由于规则是 1 对 1，所以只有阿利娜一人可以参加，其他 2 人只能加油助威了。总共战 5 场，每回胜利都给一次回复的机会。

第一战　密斯塔哈恩(**ミスタ　ハン**，HP70)。

第二战　拉各斯(**ラゴス**，HP90)。

第三战　皮皮恩(**ビピアン**，HP90)，会使用回复魔法。

第四战　塞萌(**サイモン**，HP90)，会使用药草。

第五战　皮罗抡曼(**ベロリンマン**，HP60)，这是决胜战，它会分成 4 个分身，其中只有 1 个是真的，幸亏它的 HP 不算高，全力以赴吧。

第六战　狄司皮萨罗(**デスピサロ**)，什么，他竟然弃权了，那优胜者理所当然就是阿利娜了。

胜利了，国王奖赏了阿利娜。不好，在这里竟然出现了敌人，而且在城下町发现了奄奄一息的萨多哈姆城士兵……阿利娜知道萨多哈姆城发生了危机，于是马上返回了萨多哈姆城……

## 第三章　开武器店的杜鲁尼哥

这里是安德鲁大陆北方的一个小镇雷克那巴(**レイクナバ**)，在这里住着一个叫杜鲁尼哥(**トルネコ**)的男人。他有一个伟大的梦想，就是开一家世界第一的武器店，他每天都在为此而努力。

**■ 雷克那巴町(レイクナバの町)**

首先，四处走走，到处看看，随便聊聊，听到些关于铁金库的传闻，杜鲁尼哥当然不会放过。不过，此时的杜鲁尼哥身无分文，只穿着一件布衣服，如果就这样贸然出去的话，就等于自杀！

先找些工作吧：把托母(**トム**)老爷爷带到教会能得到 10 元的报酬；另外，给武器店的人打工，是挣钱的主要途径。在武器店打



工就是负责买卖武器，这里不难，基本上都选择同意（はい）就可以了。起初的武器店只能提供一些低级的武器，但有时候卖家会卖给你高级的武器，比如破邪剑等，如果现在把它们卖下，以后杜鲁尼哥就可以在这里买了。如果想结束一天的工作的话，只要和地下的人对话就可以拿到当天的报酬了。回到家中，和尼尼（ネネ）对话就可以休息了，第二天又可以重复一天的工作。

待挣够一定的钱，买齐武器和防具，就可以向铁金库进发了。顺便说一下，尼尼做的便当和药草有同样的回复作用。

（在第三章，战斗后得到物品的几率要比其他几章大的多，但相比之下，比 FC 版的几率要底。）

**■ 雷克那巴北方的洞窟（レイクナバ北の洞窟）**

铁金库就在雷克那巴北方的洞窟，这里敌人的等级还不算太高，以现在的装备还可以应付。路上，要不时的按动石壁上的开关，把水放出来，杜鲁尼哥也会被水流冲走。地下 3 层的岩石机关和会掉下去的坑比较头疼，其实只要引着岩石把正下方的坑给填上就可以通过了。

铁金库就在地下 4 层，这里也有一道迷题。如果想安全得到铁金库的话，就推块石头过去吧，剩下的应该不难了吧！（这是什么铁金库，明明就是保险柜吗。难道在那个时代就有这玩意儿了吗？）

第三章杜鲁尼哥取得的铁金库不会带到第五章，不过第五章中可以再拿一次铁金库，作用是我方被全灭后，金钱不会减少。

**■ 本摩尔北方的村子（ボンモ－ル北の村）**

拿到铁金库就可以向南方的森林里走了，这里有个村子。提醒一下，这里的东西最好不要买，全都是假的。在这里会遇见一个叫东＝卡提亚（ドン＝ガデア）的男子，不过现在还没用。

杜鲁尼哥应村长之邀，在这里住了一宿，但是第二天一早却发现杜鲁尼哥睡到了外面，村子消失的无影无踪了。

**■ 本摩尔城（ボンモ－ル城）**

这里现在忙于准备防御安德鲁攻入的保护措施，和城里的人对对话，知道这里防具不足，城中的老人会以高价收购。

眼前有个重要的问题，就是这里通往安德鲁的桥坏了，唯一能修桥的东＝卡提亚现在何方不明。在城里的牢房中，躲过士兵的视线，和这里的囚犯对话，原来他就是雷克那巴町托母老爷爷的孙子。在町中买一个齐美拉之翼（キメラの翼）带给托母老爷爷的孙子，就可以让他安全逃脱了。

在城里和琉苛（リュック）王子对话，他约你晚上在武器店后面见。晚上如时赴约，王子回给你一封要交给莫尼卡（モニカ）公主的信。

**■ 雷克那巴町（レイクナバの町）**

回到雷克那巴町，和托母老爷爷的孙子对话，借他的爱犬拖马斯（ト－マス）一用。本摩尔北方的村子（ボンモ－ル北の村）：

再回到本摩尔北方的村子，找到村长，拖马斯会识破村长的假面具，村子再一次消失了，原来村长竟是只狐狸（这不是搞笑吗，为什么不是狸猫）。东＝卡提亚被救了出来，他又回到了工作岗位，把桥修好了。此时最好先把拖马斯送回去。

**■ 安德鲁城（エンド－ル城）**

把琉苛王子的信交给莫尼卡公主，这其实是联婚的书信。安德鲁王看到此信，同意了这门婚事，并且回信一封，叫杜鲁尼哥带回给本摩尔王。

来到这里的地下赌场，这里怎么还没开门？什么，该死的莱安竟然在这里，看来得以后再来了。

这里的町中有两个人可以雇，一个是宿屋 2 楼的诗人罗里丝（ロレンス）和教会门口的盗贼司考德（スコット）。

把安德鲁王的信交给本摩尔王后再回到这里，和国王对话，国王会同意杜鲁尼哥在这里开一家属于自己的店。正好，町中有一间空房，和 2 楼的老人询问价钱，什么竟要 35000 元，这不是骗钱呢吗！还好命不绝杜鲁尼哥，町东的大富豪要杜鲁尼哥到女神像的洞窟找银的女神像。行动吧，把罗里丝（600 元/5 日）和司考德（400 元/5 日）全雇来（一次只能雇 5 日，5 日后可以再雇），去探索银的女神像。（如果队中还有拖马斯的话，司考德就不会加入，所以还是把拖马斯还回去吧。）

从安德鲁城过右边的桥，然后一直向北走就到女神像的洞窟了。途中还会在一个洞里遇见负责挖掘的老人，不过现在用不上。

**■ 女神像的洞窟**

乘木筏一直落到地下 3 层，由于有水位差，现在还取不了宝箱。向里走，到地下 2 层踩一个机关，水都会落到地下 3 层，别忘了先拿地下 2 层的宝箱。回到地下 3 层，从中央的楼梯下到地下 4 层拿到银的女神像。通过地下 3 层左下的楼梯可以回到地下 1 层。这里的女神像也同样带不到第五章。

**■ 安德鲁城下町（エンド－ル城下町）**

回到富豪那里，银的女神像卖了 25000 元，看来还要自己挣 10000 元，攒够钱后，找空屋里的老人对话，这家店就归你了，尼尼也就随之而来了。和尼尼对话，把物品交给她，第二天就能挣到钱，而且比原价高。

杜鲁尼哥马上把店已开的消息告诉国王，他会交给你一项任务，就是买 6 把钢铁剑和 6 件钢铁铠（比 FC 版各少一个）。钢铁剑在安德鲁有卖（2000 元/把）；钢铁铠在本摩尔有卖（1200 元/ 件）。全部卖下来要 19200 元，慢慢攒吧。完成任务会等到 60000 的报酬，不是小数字啊！

还有一个挣钱的方法，还记得一上来提到的破邪剑吗？如果那时收到这把剑的话，现在雷克那巴町应该有卖才对。买上几把，然后回到自己的店里交给尼尼，第二天等着拿钱，然后再买，再交，再等，如此循环，很快就可以发财了。

**■ 布兰卡洞窟（ブランカの洞窟）**

还记得刚才说的挖掘的老人吗？到布兰卡洞窟，给他 60000 元，他就会开始打通洞窟的工作。再进入就会看到开始工作了，老人告诉杜鲁尼哥，完工后回到他家通知的。不如先回安德鲁吧。

**■ 安德鲁城下町（エンド－ル城下町）**

到安德鲁的地下赌场，这里已经开放了（不来这里洞窟就挖不好，真不知道他们是怎么搞的）。这章马上就要结束了，把手头的钱都花了吧，最好多买几把破邪剑。回到店里，洞窟已经挖好了。

杜鲁尼哥告别了尼尼，通过洞窟，向新的地方出发……

## 第四章　孟巴巴拉的姐妹

这章是讲一对美丽姐妹的故事，她们立誓要找到父亲的敌人。姐姐玛妮娅（マ－ニャ）是舞蹈家，妹妹米妮娅（ミネア）是占卜师，故事就是从歌舞之町孟巴巴拉开始的。

**■ 孟巴巴拉町（モンバ－バラの町）**

在町中探索一番，整理一下装备，就可以出去闯荡了，目标是北方的考密斯村（コ－ミズの村）。



■ **考密斯村(コ－ミズの村)**

在这里住宿是免费的，收集一些情报，得知埃德高（**エドガン**）的弟子奥林（**オ－リン**）在西面的洞窟里。此时最好带一些解毒草，敌人有会使毒的，中了毒解不了就麻烦了。实在不行可以先到北面的港町哈巴利亚（**ハバリア**）整备一下。

■ **考密斯西方的洞窟(コ－ミズ西の洞窟)**

通过考密斯村北面的桥，然后一直向西走就到考密斯西方的洞窟了。这里的结构比较复杂，地下 2 层有 2 部电梯都可以通到地下 3 层，但是是不同的地方。其中一条路能找到奥林（他的能力比较强，可以把他调到领队当盾牌使，无情啊），而另一条路则是拿到重要物品寂静的玉，作用是封住敌人的咒文 5 个回合。

■ **金格利奥城(キングレオ城)**

奥林加入，并且得到寂静的玉，下一步就是去考密斯村北方的金格利奥城了。

这里的城门都是由魔法锁锁着的，需要魔法的钥匙才能打开，但是有奥林在就相当于有魔法钥匙在。进城打探一些关于大臣的情报，然后就可以向城北的港町哈巴利亚出发了。

■ **哈巴利亚町(ハバリアの町)**

在这里收集情报，整理装备，和牢房里的男子对话得知亚台姆特矿山（**アツテムト矿山**）生产火药，还有金格利奥城新的国王的名字叫巴鲁……这名字好象在哪里听过。

下一目标就是西方的亚台姆特矿山，最好练练级，不然在这里很容易就被全灭了。

■ **亚台姆特町(アツテムトの町)**

这里怎么这么破烂不堪，还好宿屋和教会白天还可以使用。通过坏掉的墙壁可以到达亚台姆特矿山口。顺便一提，调查町左上的尸骨就会发现，这是属于哈巴利亚町中的姐妹的父亲尸体。

■ **亚台姆特矿山(アツテムト矿山)**

这里的地形不复杂，基本上只有一条路，但敌人非常的强，瞬间就会被全灭，所以要好好练练级。在地下 3 层能找到火药壶，拿到后就可以回金格利奥城了。

■ **金格利奥城(キングレオ城)**

在大臣屋子旁边的过道使用火药壶（进正门右转就是了），大臣回因为担心出了什么事而去打开密道。偷偷跟着他，不要被发现。调查大臣进入的墙壁，打开密道的门，里面坐着的正是姐妹要找的人巴鲁扎克（**バルザック**，HP300）。

二话不说，就先进入了战斗。马上使用寂静的玉封住巴鲁扎克的咒文，可也千万不要小看敌人的普通攻击。寂静的玉的效果只有 5 个回合，5 回合过后再次使用就 OK 了。

打倒巴鲁扎克后，回继续跟金格利奥战斗，此战必败，醒来后会发现大家被关在牢房里了，对面床上的老人就是前国王。根据前国王的指示，在牢房密道的宝箱里得到船票，然后通过密道回到金格利奥城。

刚一出来就会被城里的士兵发现，之后又有几个士兵追了出来，奥林一个人挡住了追来的士兵，叫姐妹赶快离开这里。（出城再回来的话，这里就会遇敌了。）

■ **哈巴利亚町(ハバリアの町)**

把所有的钱换成物品吧，准备好后就可以上通往安德鲁的船了。和所有船员对完话，然后再和船长对话船就会起航了……

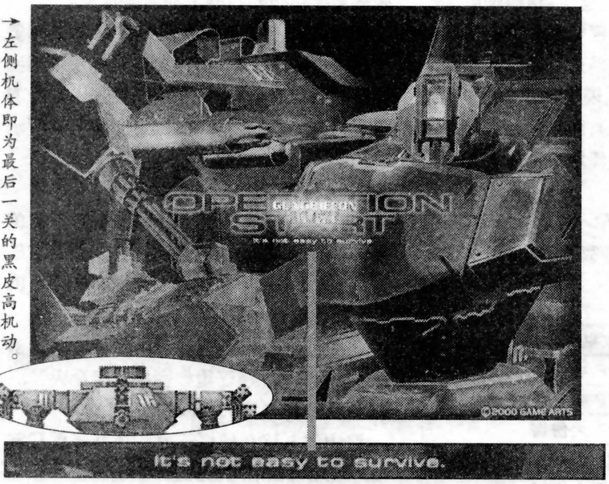
**(未完待续)**

**文/鱼骨头　责编/宇部**

## DQ4全咒文作用一览表

| 魔法名 | MP | 范围 | 领悟人物(レベル) | 效果 |
|---|---|---|---|---|
| メラ | 2 | 敌1体 | 勇者(Lv3) マ－ニヤ(Lv1) | HP 小伤害 |
| メラミ | 4 | 敌1体 | マ－ニヤ(Lv19) | HP 中伤害 |
| メラゾ－マ | 10 | 敌1体 | マ－ニヤ(Lv33) | HP 大伤害 |
| ギラ | 4 | 敌1列 | 勇者(Lv9) マ－ニヤ(Lv7) | HP 小伤害 |
| ベギラマ | 6 | 敌1列 | マ－ニヤ(Lv14) | HP 中伤害 |
| ベギラゴン | 10 | 敌1列 | マ－ニヤ(Lv27) | HP 大伤害 |
| イオ | 5 | 敌全体 | マ－ニヤ(Lv11) | HP 小伤害 |
| イオラ | 8 | 敌全体 | 勇者(Lv23) マ－ニヤ(Lv23) | HP 中伤害 |
| イオナズン | 15 | 敌全体 | マ－ニヤ(Lv36) | HP 大伤害 |
| ヒャド | 2 | 敌1体 | ブライ(Lv1) | HP 小伤害 |
| ヒャダルコ | 5 | 敌1列 | ブライ(Lv11) | HP 中伤害 |
| ヒャダイン | 8 | 敌全体 | ブライ(Lv27) | HP 大伤害 |
| マヒャド | 11 | 敌1列 | ブライ(Lv32) | HP 大伤害 |
| バギ | 2 | 敌1列 | ミネア(Lv8) | HP 小伤害 |
| バギマ | 4 | 敌1列 | ミネア(Lv23) | HP 中伤害 |
| バギクロス | 8 | 敌1列 | ミネア(Lv32) | HP 大伤害 |
| ライデイン | 4 | 敌1体 | 勇者(Lv25) | HP 大伤害 |
| ギガデイン | 15 | 敌全体 | 勇者(Lv34) | HP 大伤害 |
| ミナデイン | 15 | 敌1体 | 勇者(Lv37) | HP 特大伤害 |
| ザキ | 4 | 敌1体 | クリフト(Lv18) | 死亡 |
| ザラキ | 7 | 敌1列 | クリフト(Lv24) | 死亡 |
| ルカニ | 3 | 敌1体 | ブライ(Lv3) マ－ニヤ(Lv3) | 防御力下降 |
| ルカナン | 4 | 敌1列 | ブライ(Lv21) | 防御力下降 |
| ラリホ－ | 3 | 敌1列 | ブライ(Lv5) ミネア(Lv5) | 睡眠 |
| ラリホ－マ | 3 | 敌1体 | 勇者(Lv15) ミネア(Lv16) | 睡眠 |
| ニフラム | 3 | 敌1列 | 勇者(Lv1) | 圣光将敌人消去 |
| メダパニ | 5 | 敌1体 | ブライ(Lv30) | 混乱 |
| ピオリム | 3 | 己全员 | ブライ(Lv14) | 速度上升 |
| バイキルト | 6 | 己1人 | ブライ(Lv19) | 攻击力上升2倍 |
| ドラゴラム | 18 | 自己 | マ－ニヤ(Lv30) | 变身为龙向敌人攻击 |
| スカラ | 3 | 己1人 | クリフト(Lv4) | 防御力上升 |
| スクルト | 4 | 己全员 | クリフト(Lv14) | 防御力上升 |
| マヌ－サ | 4 | 敌1列 | クリフト(Lv6) | 混乱 |
| マホト－ン | 3 | 敌1列 | クリフト(Lv12) | 封锁敌人的魔法 |
| マホカンタ | 4 | 自己 | ブライ(Lv8) | 魔法反射 |
| マホトラ | 0 | 敌1体 | ブライ(Lv25)?マ－ニヤ(Lv16) | 封锁敌人的魔法 |
| マホステ | 2 | 己1人 | 勇者(Lv19) | 全部咒语无效 |
| フバ－ハ | 6 | 己全员 | ミネア(Lv29) | 活炎与吹雪的伤害减半 |
| アストロン | 2 | 己全员 | 勇者(Lv21) | 防御力大上升 |
| ホイミ | 2 | 己1人 | 勇者(Lv2) クリフト(Lv1) ミネア(Lv1) | HP 少回复 |
| ベホイミ | 5 | 己1人 | 勇者(Lv5) クリフト(Lv16) ミネア(Lv13) | HP 中回复 |
| ベホマ | 7 | 己1人 | 勇者(Lv27) クリフト(Lv27) ミネア(Lv26) | HP 完全回复 |
| ベホマラ－ | 15 | 己全员 | クリフト(Lv30) | HP 大回复 |
| ベホマズン | 20 | 己全员 | 勇者(Lv32) | HP 完全回复 |
| キアリ－ | 2 | 己1人 | クリフト(Lv8)?ミネア(Lv8) | 治愈中毒 |
| キアリク | 2 | 己全员 | ミネア(Lv10) | 治愈睡眠 |

GGB的乐趣，要多深有多深。即便是经过“改良”的13式，其“苦战感”亦比HM3真切得多。




想要生存不容易。

→左侧机体即为最后一关的黑皮高机动。编者使用KEM将其炸得都飞到天上去了。

大家好，这次电软送出“武装雄狮BLAZE”入门攻略。因梦美前车之鉴，本人并不期待这款具有**绝对意义高难度**、手感究极的史上最硬GAME能为所有读者带来惊喜——何况编者自身的作战水平同日本GG真达人相比也还很幼稚。表面上天语全程“恶梦”表里12关全爆，但最要命的是本人没有那本附赠HM3模型的GGB官方攻略本——在武器用法的创新上（FAE空中发射）、在复合运动射击上（飞行态上半身旋回射击）、在应变能力上、在战术安排上（赚取高分）、天语与高手之间的差距无限大。记得在选装件不足的情况下，天语硬闯最后一关（NIGHTMARE/ANOTHER），着F版装甲和2级攻击强化，并将两颗爆弹全留给了左图中的黑皮——却仍要同三机周旋，而进入隧道前，本人心跳已达到真·120！……在隧道内打光RP灭掉两个后，被迫进入港区去上演一出“**完全动感**”追逐戏，勉强以“连射GUN”击破最后一机——月色依旧，HM3残血仅1/5……讽刺的是，同样难度条件下，天语提心吊胆地为13式配上“F甲/F攻/气化爆弹”后，悠然作战，仅费血1/5就打通此关，且决胜千里之外、隔山打象：13式的KEM SENSOR感知目标后，躲在山坡后边的俺连大象的影子在哪儿都还不知道，八枚“运动能量弹”即勒令其报销。打黑皮时更似牛刀切瓜——呜呼，KEMの威力——凄！

## 武装雄狮·激战篇

# GUNGRIFFON带来的三种感觉——真实感、爽快感、紧张感

在开始攻略前，我们先来简要回顾一下武装雄狮的历史与该系列的特点。

首先说GUNGRIFFON的译名。相对于“武装雄狮”，其实“杀戮鹫狮”才是更加平直的译法（此名源自台湾省）。但是，“武装雄狮”这个名字很有气魄，是我国玩家送给此系列作品的传统“威名”，于是得以保留。

不过值得一提的是，GUNGRIFFON的港式译法是——

## ★铳霸★

GUNGRIFFON BLAZE

天语觉得这个称呼好极了，尤其在BLAZE版中，HIGH－MACS Ⅲ的备选武器之多超乎想像——但说来说去不外乎也就是各型机关枪、各型滑膛炮、各型火箭炮、各型榴弹、各型导弹……等等——玩家有无实力控制好这些东东来完成残酷至极的任务？

“有”则铳霸也！

从这两个字我们可以看出港人在对影片、游戏等的名称进行翻译时表现出的天赋。

1996年武装雄狮在土星上诞生，即以其真实的战斗系统、火爆的画面、紧张的气氛而在世界各国玩家中享有极高声誉，被公认为是3D座舱STG的“一代名作”。日本销量20万以上。

1998年，系列二代仍然在土星上推出。可惜由于主机的没落，此作并未引起很大回响。然而尽管其销量不尽如人意（约6万份），但对于GG FANS来说，却有特别意义，而且此作以Ⅱ来作为标题，表明其乃正统续作，其系统、战略性较前作已有一定强化。

再往后，就是2000年在PS2上发售的这款以BLAZE作为幅标的系列最新作了。本作画面大幅进化，系统上的变更点非常多，游戏气氛可谓登峰造极，令FANS欲罢不能。奇怪的是，在游戏中HIGH－MACS确实进化到Ⅲ代了，可PS2版并没有以Ⅲ来作为标题。BLAZE版销量在8万份左右。

GAME ARTS 战场ACT 2000.8.10



武装雄狮的感觉正如上面标题所述。由于游戏有着缜密的世界观设定（**相关内容皆为虚构**），其选材区被限定在近未来的军事领域——主要诉求为，一些国家相继研制出了先进的人型自走兵器（或称之为“装甲步行战斗车”），并将这种新式武器投入到战场上——正是因为有了这些超越现行武器系统的东东，我们要驾驶着它们来执行种种现实中不可能实现的“任务”。

下面进一步说明游戏的魅力。

（www.gamearts.co.jp）

1、真实感：GG属于座舱模拟，因此“带入感”特别高。制作者采取了种种烘托气氛的手段向玩家灌输一个意识，即，现在你不是在“游戏”，而是在“执行任务”。利用PS2硬件，游戏呈现给玩家以VR画面：雾化，远景，爆炸光影，弹路轨迹，硝烟，尘土，ZOOM时的特效等等，都很到位。尤其这次取消地图，令人拍手称快。BLAZE版战斗场面极大，临场感超强，同屏实现多架**质感尚佳**的AWGS和各式战车——当HIGH－MACS Ⅲ和敌高机动体或是那些雷达乱转的导弹发射装甲车队纠缠时，你不会认为这是在游戏。

2、爽快感：GGB的特色是高机动力——HIGH－MACS Ⅲ拥有远远超越同类游戏角色（机体）的运动性，可在极大空间内进行三次元高速行进，且轻量化后其拥有比前代机体更出色飞行能力。再有，本系列从来就是动态无锁定目测射击，颇为讲究射击技巧，几乎所有射击都是在运动中完成的（你和目标至少会有一个在动），以致玩家每一炮几乎都要留出提前量，有时还需考虑重力对弹道的影响，所以当射击命中后，成就感意外的高。BLAZE版真正考验玩家的操作力和判断力——编者目前的水平大概算是中级，但控制HM3也算得心应手，就是总感觉子弹不够用，战术也存在问题（笑）。若再融入运动射击、临场判断等要素，则整体上客观地讲——爽呆。**GGB之酷，已很难表达**。您可以试试看。

GG爽快感的另一个来源是“切换武器”。我们操纵的都是大威力火器，不单使用起来很爽（如PMG、HHM、燃料气化爆弹），在对敌进行密集攻击时，“被迫”频繁更换武器也很“过瘾”。

●因为HM3是量产型（廉价版），所以机体取消了雷达。

■我们在开始GGB游戏之前不要忽视“PILOT作成”这个步骤。难度方面，暂定为NORMAL起手较好。　■日本诸多SS版GG迷友（前几名皆如此），在PS2版SCORE ATTACK比赛中途便已通气，彼此通过E－MAIL交流心得和打法。如此一来，其综合水平更加难以预料，实乃达人。

3、紧张感：此为GG之最妙，而这也是武装雄狮与其他同类游戏的最重大区别——主要是战术安排——你必须学会定位，必须学会对自身位置进行判断，并巧妙利用地型高低和掩体，甚至要根据敌方火力在空中的运动轨迹来预测它们的位置；你还得根据友军送达的战况通信而四处奔波，实施救援或打击——为寻找敌人或躲避ATM导弹，你将被迫无间断地腾挪闪躲；而当遇到真正强劲的敌方机体时，你却不得不为RP耗尽而"自责"：没有子弹。

子弹！？已经在你看到敌高机动(或敌强力守护神——大象)、心跳达到180时打光了——

这时可能没有补给，可能没有维修，

**你可以战死，却不可以放弃掩护对象……**

玩武装雄狮时，心始终在揪揪着。大致就是上面的感觉。大家不妨试一次，有所体会再来根据攻略进行，可能会稍微好受一些。

GGB在日本发售两个月时，GA已举办十多场指定关卡和机体的SCORE ATTACK大赛（通过MISSION COMPLETE后给出的PASSWORD登陆GA网站来上传成绩，MGS2不也是这种方式么？），并在GG公式网页上设立排行榜（附游戏制作人点评和GGB日本五大高手留言板）。还有勇者送来作战录像带供GA研究。人们对"HELL难度·GLADIATOR任务·NORMAL版"这一关以为——"真の地狱を见よ"、"呜呼！13式の勇姿ここにあり！！完全版"。此关机体限定：13式(SRG禁用))……高手取分思路，连宫路武都搞不清。




**文/责编：第501机动对战车中队41小队　天语**

**PS2诠释的GGB令人满意**




您还别说，DUAL SHOCK2手柄与GGB真乃绝配

●游戏玩到一定水平之后，必有豁然开朗之感，此时即可与各国好手切磋。GA选择PS2开发GGB，用心良苦。编者个人感觉，GG在PS2上得到了进化。

# 攻略START！先从低难度MISSION练起，逐步适应操作

## 总论

1、本作就算想浅尝一下，也要付出巨大代价。要有思想准备。

2、攻略仅此一期。今后会渗透BLAZE精华，并揭发它带给我们的乐趣和感动——机师必备素质、高难度版面致密攻略、武器介绍、游戏规则等等，甚至有天语独创的"情感融入"型士气鼓舞打法(笑)？相信会有大量玩家因无法忍受战场的残酷而放弃游戏。

3、游戏表面上只有6关，但每一关都有一个ANOTHER版（需满足规定数量奖章方可出现），在这个版面里，敌方配置及火力强度、补给的配置、作战时间带（昼·夜）等方面，相对于NORMAL版都会有所变化，难度大幅UP二星。某几关可谓难极。

4、新手不必贪求单关的分数，"安全第一"，应以摸索战术、贯彻思路为主。本作重要的是"累积分"，达到一定的累积分才会派发更多的奖章，奖章数量达到一定程度才会派发隐藏关和隐藏机体——当你得到41(！？)个奖章时，隐藏要素差不多就全部出现了，但那大概需要几千万分吧！全力"累积"中……！？(笑)

5、天语惯用"TRADITIONAL2"键位，如果玩家难以适应，请从BEGINNER的几种设定中选择合适的，这时大家将通过手柄右摇杆来控制AWGS进退。

6、欢迎GG迷友信致high－macs41@sohu.com指教。也欢迎大家推荐其他重度游戏。

### TRADITIONAL2型键位说明

□：点一下慢进，点两下疾进

×：点一下慢退，点两下疾退

△：ZOOM，只可静止时使用。在放大态下，再按一下△则恢复（机体走行时ZOOM自动恢复）

○：跳跃（飞行态按之则落地）

R1：射击键（点射/连射）

L1：武器切换

R2：显示战场上友军各机体血槽

L2：配合方向键使用，可令机体上半身旋回（紧急射击用）。如能结合JUMP使用，更可领悟GGB之妙（高手之道）。

十字键：1、控制准星进行瞄准。2、寻找罗盘，校准方向

右摇杆：使AWGS横向移动

左摇杆：与十字键同，基本无用



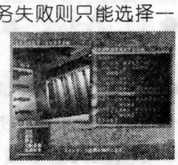

●注：在手柄键位选择中，TRADITIONAL的几种沿袭了SS版传统操作法，而BEGINNER的几种则是专为新手设立的"浅尝型"布局。

## 基本操作注意事项

1、AWGS动作中，有两项特殊操作，即JUMP和ZOOM。游戏中，常使用"跳跃＋RP（火箭炮）"的办法来对敌"团体"进行攻击。

2、要有针对性的使用武器。对于较强个体敌人或某些建筑物，可直接在地面以RP轰之。但要注意，接近态下使用RP会使自机受到严重损伤，因此RP有使用距离的要求。至

●OPTIONAL PARTS & OPTIONAL WEAPON，在本期攻略的这几关任务中，无甚特殊要求。选装件的重要性将在你得到隐藏机体后彻底显露出来。高级武器及部件的使用，要特别慎重，因为战前每装备一种武器或配件，若任务失败，再攻关时则会消失。在战场上得到的那些OPTION BOX的入库，当MISSION COMPLETE后可选择数个，若任务失败则只能选择一个入库（单关作战时间连五分钟都没达到时便没有挑选OPTION BOX的权利）。另外，你达到目标分数或规定累计分数之后电脑派发奖章时也会送你选装件，只是若你的奖章总个数是奇数，则发你配件，若是偶数，则赏予武器。这是GGB这款游戏暗藏的规则。



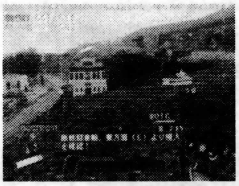
←若任务失败，则所选武器/配件会消失。

●ZOOM的弱点。使用ZOOM时，一是要早，二是使用距离一定要远。尤其打飞行物时，距离太近，则你刚ZOOM上它，它会感知你，然后它就飞了，这时就算留出提前量去攻击也很难命中。可在空中发现一个较小的点时ZOOM，然后趁直升机悬停时使用GUN来打它（可根据不同武器间的火力特性来决定是否导入重力影响）。不单打直升机，打任何AWGS时，ZOOM也就能打上第一炮，第二炮起敌一定发现并转而攻击你，要有所准备——宁可运动起来打它们，不可静立ZOOM打之。ZOOM主要起偷袭的作用，至多配合ATM使用时，打敌静止态AWGS时多少还有些威力……

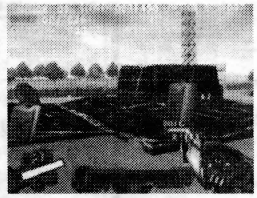
**■第13枚奖章出现时我们首先会得到一台9式。此机笨极，但耐久力很强，贯通炮打得直，威力○。NIGHTMARE下，"必要加算SCORE"给得高，天语看了爆机CG和STAFF名单后，MEDAL共积得24枚，累计作战时间5小时有余……想快速获取MEDAL？当然也不是没有思路，但是……**

于连射 GUN，因射程远，可结合 ZOOM 使用，需要注意的是打敌 HELICOPTER（ヘリ/直升机）时，应优先考虑 GUN 而绝非 MG。在 OPTIIONAL WEAPON 中，尚有其他大量武器可因应战况选择使用，如 SHOT GUN 等等。

**3、攻击必要性。**游戏有 6 关，随剧情不同，某些版面的敌增援是无限的。不妨对一些喽罗“视若不见”——如果它们对我难以造成大伤害的话，打主力敌人就够了。当然若你弹药 HP 充足则可随意攻之来赚分。



↑画面常会出现“敌战斗车辆，东方面（E）侵入确认”等字样，伴随着“嘀嘀”声，要说不紧张那是假的。

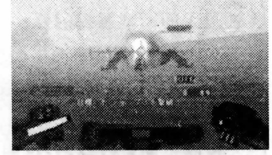


**4、补给。**弹药 ITEM——（弹箱/零散子弹）、维修（红/绿油箱，推进件）在本作中既有固定处所，也可通过击破特定敌人或特定建筑物来获得，只是后者全部随机出现。这里提两点，一是我们所补给的只是主武和副武的弹药，选装武器的弹药打一发少一发，补给不能；第二，不要无谓补给——记住补给点位置，战斗过程中随时需要，随时来取。

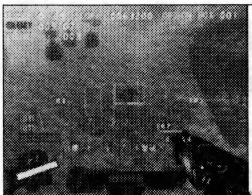


**5、建筑物的破坏。**如上所述，战斗中可破坏一切建筑物，需要指出的是，在激战区，不经意的击破某些建筑，往往会出现意外的 ITEM。

**6、信息的重要性。**画面下方，随战事进行经常会出现“目标击破/我方状况报告”等情报，应随时留意。万一目标机体漏网——画面也会给出“目标 1 尚未击破”的提示。等等。不要小看这些信息，它们可有力提高作战效率。



↑目标机体破坏后有提示。



←RP 可跳跃时使用




→打 HELI 须用炮

### ——击落直升机的必要性

BLAZE 版乃是重视战术运用之硬极 FPS 游戏，绝非市面泛泛庸俗之辈所能比拟。打直升飞机的必要性在于，防止其对我自身或掩护对象造成意外伤害。因此杀灭直升机一定要早，愈早愈好，应养成随时搜索空中目标的习惯，一经发现，须努力将其击破（甚至不用 ZOOM，近距直瞄打之！反正在某些难关中，编者时而会给它来个霸王硬上弓——飞起来和直升机对攻——别说，这距离一近，效果还真不错！）。本作敌 AI 较高，打直升机时，若它静止于空中亦可能上下颠簸，则炮口准星打高为妙，如左图圆圈位置。

### 如何瞄准

这当然重要。拿 RP 来说，切过来之后瞄准部分有三个矩型框，为火力命中有效区域，中间大框内的敌人受创最重，“+”则为核心。BLAZE 版的选装武器极多，使用方法各异，有的还挺怪……然而归根结底，游戏中的瞄准始终是动态的，特别的，在追逐高机动目标时，不能急躁，须耐心捕捉之，确认攻击机会后，全力开火……



↑到了游戏后半，MISSION 难度激增，你会发现连瞄准都变得……



# GUNGRIFFON BLAZE World Guide

**制压せよ！**
**突破せよ！！**

■注意：GUNGRIFFON BLAZE 各关卡的战法较多。这里的攻略只是最最基本的思路。高难度游戏往往需要打者有“想法”。

## TRAINING MISSION “HOT WATER”

●目的：将作战区域内的敌人全部击破。

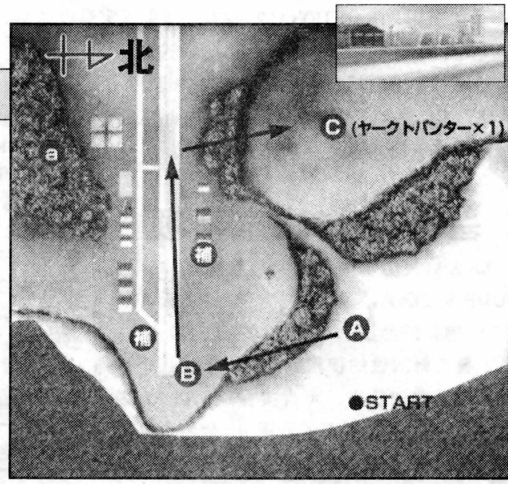
●要点：此关没有难度，但也不是说敌人就不开枪，其中有些敌人还隐藏在森林中，需要主动搜索。再就是本版有非常之多的回复和 OPTION BOX。总之，怎么打都行，地图上的标记只是参考路线。



←道路中大量出现的回复，需要击破建筑物来获得。



→玩家主要应适应 ZOOM 和 JUMP 飞行，为实战作准备。






■有朋友问，就 GGB 这么一个无名游戏，也配制作成攻略让读者看？天语觉得大作无定义。说实在话，一个人在其游戏生涯中能够真正投入地去爱几款游戏？大家想想自己最珍惜的游戏，难道全是“大作”？难道只有被动地去玩那些销量大的游戏，才算是“有了品味”！？……

# 射击演习开始！

**A■消灭海岸线附近敌人**

注意观察前页地图。将 START 周遭的敌人击破后，搜索南北向的广阔沙滩附近残敌。之后向南走，至 B 点附近注意敌航空兵配置。



↑起点沙滩上有坦克。






**敌直升机注意！**

在地图 B 点附近有两架武装直升机。当然，它们并不总在 B 点处，因此，可提早将其击落，以减少后面跳跃时的危险。配合 ZOOM 于远方将其击落即可。

**B■对建筑物内的敌人展开“不意打”**

来到 B 点后，沿大道西行。但并不急于推进，路旁建筑物内多藏有敌人（画面中的敌武器库上会出现 HIGH－MACS Ⅲ 探知的敌目标黄色方框），击破建筑和里面的敌人。



↑建筑物里有敌人，图中地上是一颗雷，勿碰，击破。

**C■与山丘上的教官机对决**

消灭道路周边的全部目标。不要忘记地图上 a 处的森林，其中藏有敌机体，灭之。然后即可来到 C 处与 JAGD PANTHER 进行对决。沿途会有回复，可在 HP＆弹药充足状态下与此强力对手小打一场。



↑C 处只此一机。通过 JUMP 来到山丘上与之作战。




←虽然游戏前三关难度都很低，大家仍可尝试控制多种武器。

**画面构成**

上方●罗盘。最最重要的工具，时时刻刻都要用到。

中部●照准器，它随武器不同而有异。紧挨着准星的右下是一量槽，这是 RELOAD TIME 表示——此槽积满后方可打出下一枪。武器之间的 RELOAD 时间不同，但都可通过相应 OPTION ITEM 来强化。再往右下走，则是当前武器的名称和它的残弹量（图为 GL 榴弹 1 级）。

左下●自机血槽。受超强力攻击后，HIGH－MACS Ⅲ 有一段缓冲时间，然后才掉血。此间应急寻回复补充。

右下●跳跃飞行槽。最多储三段，空则无法跳跃。

下方●敌感知装置，表明当前敌对自机的威胁程度。



↑武器/配件的选装画面。游戏打到后面，必须非常重视之。



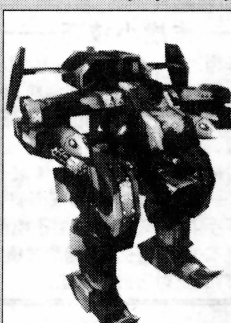
↑每关大家可以很 HAPPY 的游戏，自由自在。

# 要注意敌机

**ヤークトパンター**



↑此机在小丘上飞行。画面显示 HIGH－MACS Ⅲ 发射一枚 ATM 后无法捕捉到它。（图片中部偏左白色物体即是 ATM 弹）



副武：SRG 单发火箭炮遍地开花
主武：双联 MG 威力极大

地面突进速度顶级，飞行性能特佳。好在其落地后会有站稳时机，这时可 RP 轰之（自机于空/地皆可）。它飞起来之后极难捕捉，只能通过其飞行线路判断其着地点，并令 HIGH－MACS Ⅲ 追其行踪。总之，空中极难命中（RP 几乎无效，若是单发型火箭炮，没准儿倒也能打中）必须待其落地。本关它是“教官机”，但在后面的两个援护型 MISSION 中，JAGD 及其改型就成了 HM3 的劲敌，相当难缠……烦极！




←在游戏中作为隐藏机体出现，其武器攻击力稍稍逊于第三代的 HM3。还好有选装武器可用。

■此型口碑极佳的第二代 AWGS 实力绝对不容小瞧

## 从下一页起往后，真正的任务开始了

战斗中取得的各种 OPTION ITEM，无论武器还是配件，取得即属于自己，丢不了，剩下的不过是“入库”问题——OPTION BOX 的颜色表明其罕有度，红色箱体最珍贵，其效能必强，应优先入库（蓝色其次，灰色……）。而在红色箱体中，配件反而比武器要优先些。再有，玩家在同一关内多次游戏，喽罗敌机的出现位置、攻击次序都会发生微妙变化，以确保新意。当然，主要敌人的配置都是固定的，这时需用心去记忆它们出现的大致时间段和活动范围。




练习关里都是初代机体，作为射击训练时的靶子。

此型机名称：BMX－30

选装武器/选装配件■在 GGB 这款高难度游戏中，如何确实地将任务完成，与玩家是否能“正确、巧妙地配置选装件”关系密切。确实地装备上好物件，则可以确实地增强 CLEAR 高难度版面的信心。本期这三关，即可作为我们获取宝贵 ITEM 的最佳场所。



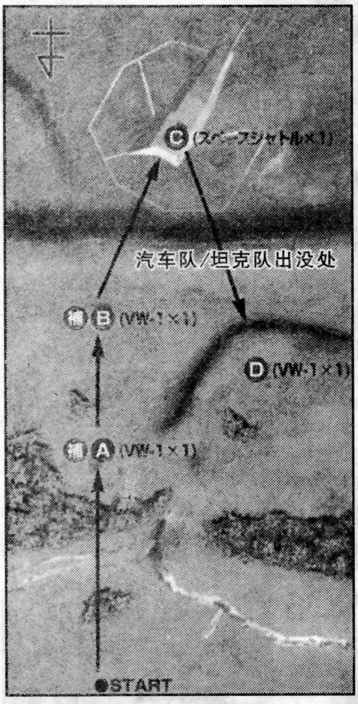

●目的：将三个据点配置的 VW－1(代号：NIGHT)击破。破坏航天飞机发射架。
●要点：低难度的实战，但此关有相当多的 OPTION ITEM 藏于目标周围的建筑物中，集之即可有效攻关，提高作战效率，并为后面难关做准备。注意，必须将三架敌 AWCS 和航天器全部击破后才算过关。地图上的标记是参考路线。

一星难度关卡：
奇袭火箭发射场

## MISSION LEVEL 1 “DUCK HUNT”

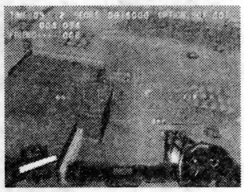


↑敌我乃是类似机体。我为 M16，他为 VW－1。远非 HM3 对手。




### A、B■请使用 RP

起点处的喽罗击破后，A、B 点的 VW－1 及其护卫机体会有密集火力袭来，RP



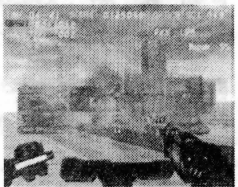
有效。记着要夷平附近所有(！)物体，以回收 OPTION BOX。亦可回来取。

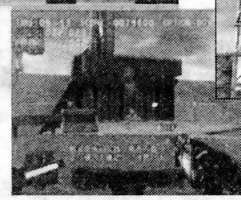
### C■猛击附近可能存有 ITEM 的处所

前面两架 VW－1 破坏后，可去 C 发射台。此时的敌增援陆续有来，将其初期布署逐个击破。发射台附近的支架、基座等，宜片甲不留，必有大量 ITEM——此亦为先打 C 区的理由。

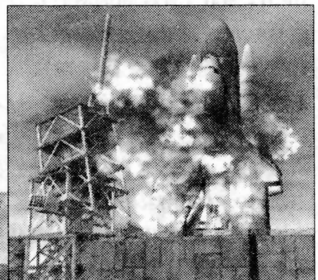
### D■反过头来再打 VW－1

打此处 VW－1 时若恐弹药不足，可回 A/B 区补给再战。其间可尽情杀灭一切敌人赚分，但需主动搜索才行。注意四辆一组的汽车队(或坦克队)可能会送 ITEM。





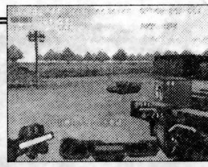
↑→炮击此处，会出现一个奖分。



↑攻击此物时，应小心敌增援背后袭击。此关须杀灭一切敌人，因为击破愈多，赚分愈多。

### ——作战小技巧——

●敌战车相对于 AWGS 来讲，轻且小，它们嘀溜乱转首先令我们无法瞄准，且冷枪不断，令人防不胜防。对付它们一要早发现早击破，二可借 ZOOM 远距狙击。
●如何对待敌增援的问题。敌增援一般较弱，但其一旦对我方行动造成障碍，必须坚决放下手中工作击破之，绝不能留情。右图即是本关发射台附近的敌增援(多脚 AWGS)，有必要对它进行攻击。





←一勿小看敌喽罗，二勿小看敌增援。

## 要注意敌机

VW－1(CODE NAME：ナイト)




上图为本关味方协力机 HM2 在 DASH 时的勇姿，其超大翼展、超重装甲、超高造价，HM3 亦望尘莫及。



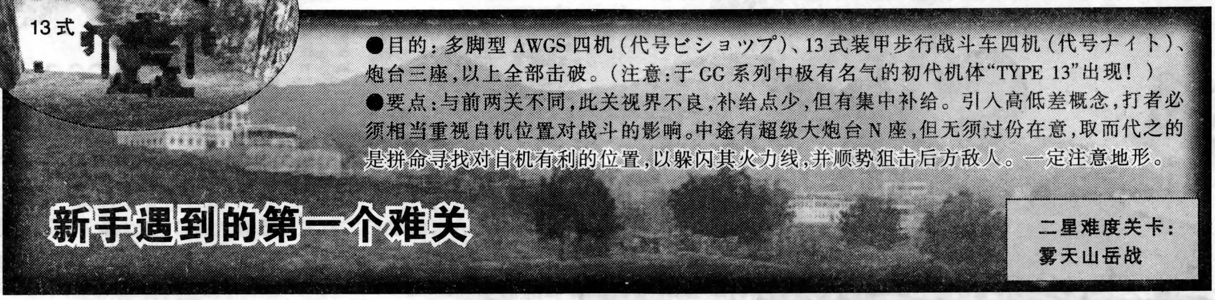
右图即为 VW1，其行动迅速，于运动中较难捕捉，但它常莫名其妙地突然站立住，这时可 RP 轰之。但要注意，在其周围常有喽罗存在。速战速决。




●日本 SCORE ATACK 中，也设有不少低难版面，像本页这关，单比谁打的分低，结果出现好几个 0 分选手。低难度下，你可有心观赏画面美景？

↑自机速度 0，敌坦克距我炮口 54 米，显示此画面乃是 ZOOM 态。似乎没有必要取消 REPLAY——哪怕只有游戏时的主观视点也行。



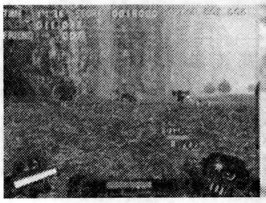
●目的：多脚型AWGS四机（代号ビショップ）、13式装甲步行战斗车四机（代号ナイト）、炮台三座，以上全部击破。（注意：于GG系列中极有名气的初代机体“TYPE 13”出现！）

●要点：与前两关不同，此关视界不良，补给点少，但有集中补给。引入高低差概念，打者必须相当重视自机位置对战斗的影响。中途有超级大炮台N座，但无须过份在意，取而代之的是拼命寻找对自机有利的位置，以躲闪其火力线，并顺势狙击后方敌人。一定注意地形。

# 新手遇到的第一个难关

二星难度关卡：雾天山岳战

## MISSION LEVEL 2 “HAMMER OF THE GODS”





**A、B■这是普通路线**

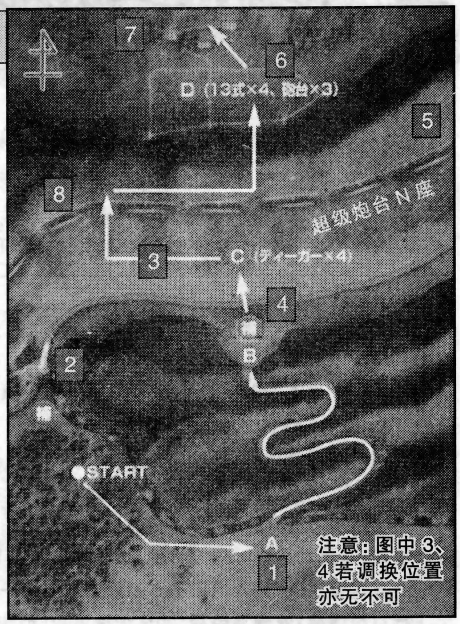
如右面地图。按顺序找寻目标敌机并击破之即可。全程的技巧点下面会分述。左面两张图为地图A点（三机）以及曲折山道的画面。



**注意：本关最大补给点在B处**

到了这关就有一点点难度了。在BLAZE版中，见到补给就如同见到亲人一样。由于存在N座超级炮台，当你与C处的目标机体作战时，势必掉血不少。可随时来B处补给。但要注意，将B处的建筑物彻底击破，才会出现更多的补给。ITEM不少，全吃也吃不下，吃一点后先去打多脚AWG，打完之后回来再补。

**本关天师推荐选装武器：ATM反坦克导弹（Anti Tank Missile）**



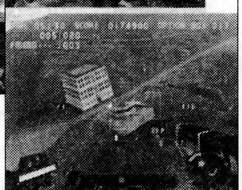

注意：图中3、4若调换位置亦无不可



HIGH－MAC Ⅲ正在与友军协力展开阵地进攻



↓敌ナイト二机



↑这是目标炮台。将这片区域整个夷为平地，有补给ITEM。

**——武装天师的战术提示**

在N座超级炮台以北，除四机人型AWGS外，尚有武装直升机和大量坦克，以及我们要击破的目标炮台三座。不知大家怎样打，天语用的是ZOOM狙击、打冷枪的办法，战法见本页右下。

ATM使用法：瞄住敌人后，照准中央会出现一白色菱型小框，是为锁定，迅速按动扳击键发射导弹。ATM打静不打动，适于狙击。其强化版为HHM（双弹，提高了对动态目标制导精度），战场上通过OPTION BOX的取得概率仅0.2%。

## 跳跃能力的培养

**练习从瀑布处来到C区**






←在C处打多脚时，可跳到巨型炮台上方狙击，相对安全些。



↓击破炮台有ITEM。

请见地图，天语另有战法如下（本关战术性很强，打法千差万别）——

从起点行至1处，击破A处三机，然后原路返回→中途即应跳跃RP击破上面大图中的机体和小河对岸的坦克两辆，然后击破多脚，再试射ATM攻击瀑布上的AWG。加足此间出现的ITEM→在2处跳过瀑布来到3，强行击破C区目标多脚机体至少3架（因为最西边那架多脚有AWG护卫，而那里的炮台火力又猛，打不过的话可以先放其一马）→在4处补给后，来到最东面炮台后方寻找制高点，于5处静立→在5处附近适度移动机体，用ZOOM捕捉敌空中力量，可击落至少一架HELI。之后于ZOOM态下以ATM击破敌目标机体两架（或四架全灭！更能以ATM狙击目标小型圆炮台！！）→飞至6点，沿途空中RP猛击目标炮台和地面支援火力，击破建筑有补给→于7处，击破南面漏网的目标AWG→运动到N座炮台背面的水泥战壕中，沿渠搜索之前漏掉的敌目标多脚，送其ATM则此关告破！

# 要注意敌机

**5式战场防空车辆**



C区存在的高攻击力战车。其实就是一辆自带雷达的反坦克导弹发射车。由于它体积小而机动性强，所以是个相当不好惹的角色。不宜恋战，RP猛轰（若其双联导弹已朝我发射过来，应及时跳跃避开）。如果错过战机，可于N座巨型炮台附近设法狙击之。

■入门攻略到此结束。今后对GGB多方面的深入思考，将以纯文字为主。

打着灯笼都找不到的超级作品，现已近在眼前，编者强烈推荐。这是不折不扣的重度游戏，为此付出代价，必将获得丰厚回报。天语认为值得。



# 超级马里奥 Advance2

SUPERMARIOADVANCE2

这次的《玛莉 A2》移植自超任的《超级玛莉世界》，也是恐龙耀奇初登场的作品。它和玛莉真是一对绝配，有了耀奇的冒险旅程充满了欢乐轻松的气氛。还有就是本作追加了"成绩画面"，用来检讨你的过关水准，而本期刊出的攻略文章将是你最好的向导。

GBA 厂商:NINTENDO 类型:ACT 发售日:2001.12.14 售价:4800 日元

编者按："玛莉 A2"是玛莉所有作品中结构最为庞大的一款，平衡感、娱乐性超过本系列包括"玛莉 64"在内的任何版本(风林君，don't cry)。今回玛莉的冒险舞台共分 9 大世界，其中有些版面包含两条过关路线，第二条比较隐蔽(这是重点)，由它进入一些分支。全部合计共有 96 关，想要达成全破，本文不可不读！我们将在含有隐藏关的版面名称前注明 D 字符号，方便读者识别。如果大家对游戏性这个词还不是特别理解的话，请在这盘卡里找。

## 基本操作指南

A 键:跳跃　游泳
B 键:加速　火球　抖动披风　拿起物件　吐舌头(恐龙)
R 键:旋转跳　跳下恐龙　更换角色(地图画面)
选择键：1(地图画面)叫出成绩单
　　　　2(动作画面)落下备用道具
开始键:暂停　记录菜单(第 2 项为存盘并继续)
二段跳:骑恐龙耀奇时先按 A 键跳起再按 B 键，可以跳得更高。
钻上方水管:在水管入口正下方跳起按方向键——上
飞行:(很重要)吃到羽毛后，按住加速不放，助跑一段距离待角色双手展开再按 A 键起飞到空中后松开(B 键不放)，再断续地按方向键，这样就会在空中呈曲线飞行。虽然没有时间限制，但碰到障碍或敌人则会停止飞行。



## 关于成绩画面

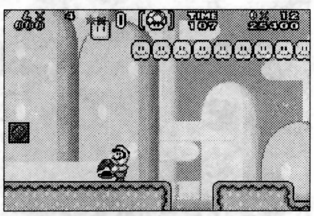
在地图模式中按选择叫出成绩画面，成绩表示主要的三项:
1 救出碧奇公主的最快时间
2 通关的数量
3 收集恐龙金币的情况
本攻略针对第二项作详细说明
有 M 或 L 表示是用玛莉或路易来通的关，虚线框表示还未完成，"-"则表示没有。大家可以按左右键查看各大世界的通关情况，完成该世界全关后，成绩单的颜色会发生变化。

## 彻底挑战全 96 关的流程实录

### 第一世界　WORLD1

#### ヨースターとう コース1

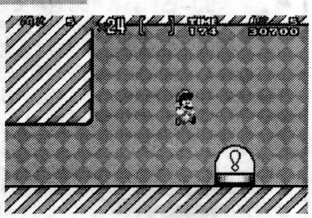
开始有一些地面上的小怪物，很容易对付(用 R 键能 1 次干掉，但没有用 A 键踩两次得分多)。巨型炮弹看样子挺吓人，其实也能踩。有 1 处被黄色方块挡住入口的蓝色水管可以进，用旋转跳钻碎方块(小玛莉和小路易做不到)，里面有一恐龙金币。关尾的橄榄球员(其实也是乌龟)要踩多次才能干掉，有火球较方便。直接过关最干脆。



↑拿起龟壳按方向键上松开 B 键

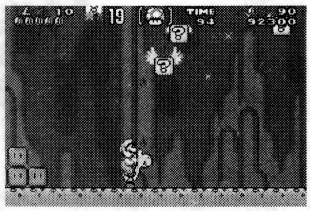
#### かつぱやま きいろスイッチ

踩动 P 字开关按钮，出现大量金币。本关没有敌人，最后是黄色封印开关，启动后所有版面中有黄色虚框的地方都被填实。另外还有绿色、红色、蓝色的开关在其它地方。



#### ヨースターとう コース2

开始时抱起龟壳跳上平台松手，冲倒所有乌龟可得 1UP。顶出恐龙耀奇，骑着它感觉挺威风？受到攻击耀奇会逃跑，行动快的话可以追回它。顶出树藤按 R 键从恐龙背上跳下，耀奇会乖乖地等着你回来。进入蓝色水管看到空中有漂浮的问号砖块，使用二段跳轻松顶出 1UP。没有恐龙的话用蓝色砖块一样能打出加命蘑菇。

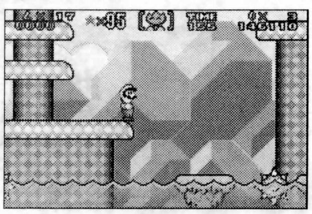


#### ヨースターとう コース3

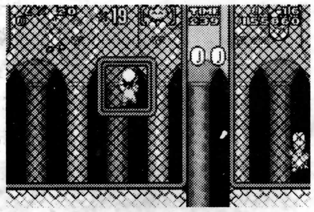
考验空中跳跃的一关，注意掌握跳跃的时机，善用加速键可以跳的更高更远。蓝天白云，典型的卡通世界。在中途记录点前有一处转台下方的黄色水管可以进，里面有恐龙金币。

#### ヨースターとう コース4

水上的浮台不能呆太久，游动的刺球很讨厌，尽量避开。这关难度虽不高，但需耐心攻克。中途有个 P 钮，踩下去在一段时间内，金币会变成石块，便于通过。另外，水管里的仙人球可以用耀奇吃掉。



### ヨースターとう コース5



在铁网上攀行，用脚踏乌龟的脑袋，可以踩掉它。铁网背面的乌龟可按 B 键攻击，而且在活动门窗处按 B 键还能爬到背面（有恐龙金币）。再往里是强制卷轴画面，注意上方的巨型石柱，看准时机通过。打 BOSS 时不要一味来回踩踏，应活用斜台朝一个方向踩它出局。

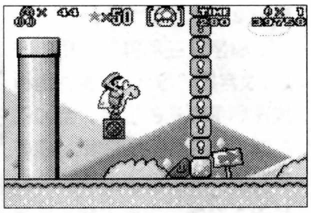
## 第二世界 WORLD2

### Ⓓ ドーナツへいや コース1

**路径 1**

踩下闪光翅膀的飞鸟，得到羽毛就能使用披风飞行了。中途有处入口朝下的水管，进去是加命小游戏，每顶对 3 个圆圈可得 1UP，出来后左边下方水管中有大量金币，可练习飞行技巧。按住 B 键不放可以侧立着跑上水管（恐龙不能上）。从最右边的水管出来再一直右行，即可到达终点。

**路径 2**



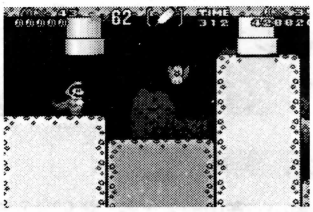
终点前的上空有隐藏入口，需到其它版面启动绿色开关，填实绿色虚框后使用侧立跑爬上（其实也可以直接飞到上面或利用地上的粉红弹性三角骑恐龙二段跳上去），拿起钥匙开门打出隐藏关。

### Ⓓ ドーナツへいや コース2

**路径 1**

这是强制卷轴的版面，虽然速度不快，但还要看准时机及时通过，否则将被挤死。墙上的鸟的飞行路径呈弧线，注意躲避。

**路径 2**

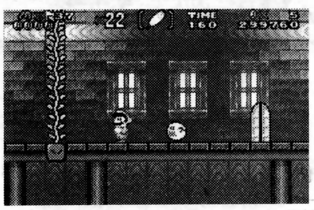


在一处绿色虚框的右边，跳到上下浮动的平台，钻进上方的绿色水管，里面有 4 块停在空中的方块，呈阶梯状。去顶最高的那块。有恐龙的话很方便，没有也无妨。看到旁边那个被封锁的龟壳了吗？使用旋转跳进去拿起它（注意别踩碎），站在方块下面向上扔，撞出树藤再依次跳上方块爬上树藤拿钥匙开门。

### ドーナツへいや みどりスイッチ

先抱起龟壳再去踩 P 字开关，抛出龟壳跟着跑，击倒乌龟会加 N 条命。然后启动绿色开关，这样虚框被填实，可以顶出羽毛。

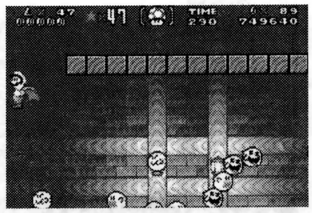
### Ⓓ ドーナツへいやのオバケやしき



**路径 1**

阴森恐怖的鬼屋内有很多白色小幽灵（特莱萨），千万不要碰它们。进了两次门后，感觉这里很容易迷路，去顶方块出现 P 字开关，然后从楼梯跳上去踏 P 字开关，这时左边的平台上现出一扇蓝门（里面有恐龙金币和小游戏），但这不是出口，所以继续进黄门，再顶方块直到出现树藤就能过关了。

**路径 2**



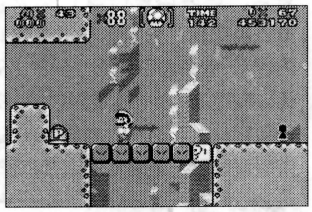
必须有羽毛才能完成。进入鬼屋大门，贴着最左边向上飞，千万要避开幽灵。上来后一直奔右去，到头向下跳，看见一扇黄门，还有 4 个方块，均有加命蘑菇可以吃。

### Ⓓ ドーナツへいや ひみつのコース1

**路径 1**

在水中行动比较迟缓，而且一些爱打盹的小怪物更难缠，最好使用火球来闯关（用好披风亦无敌）。另外，如果抱着蓝色石块会游得更快些。在这里好好熟悉水里的操作，今后还有许多水中作业。

**路径 2**



还记得刚才看见的 P 字开关和钥匙孔吗？好了，现在就抱着 P 开关游到钥匙孔附近，踏动开关，这时砖块变成金币，可以下去顶问号得到钥匙完成。

### ドーナツへいや ひみつのコース2

通过地图上的水管，来到这个冰的世界。由于地面很滑所以不太好控制。在连续 3 个水管的右上方，有个绿色水管可以进。里面顶出变身道具 P，能够在一定时间内于空中漂浮。返回冰天雪地已经快接近终点，踏上一串竖排的乌龟时需按方向键前，以免掉落丢命。

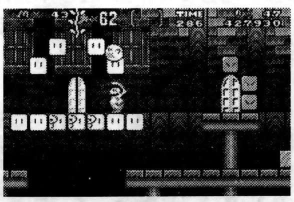
### Ⓓ ドーナツへいやのかくれやしき

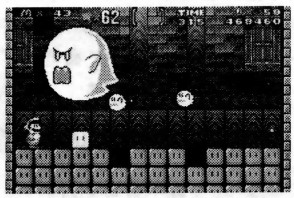
**路径 1**

耐心闯过小幽灵组成的转转圈，又会撞见面目狰狞的大怪物，真是危险重重。来到有 5 个金币组成的门形处，吃掉金币后继续左行发现 P 字开关，踩动后返回刚才 5 个金币的地方现出一扇蓝门，进去后过关（如果刚才不吃金币的话，将有砖墙挡住蓝门使你无法进入）。

**路径 2**

再次来到鬼屋深处，同样踩动 P 字开关，黄门下面出现可以落脚的问号砖，站在门中央，去顶头上的方块，中间那块会长出树藤，迅速攀上进蓝门。捡起石块抛掷 BOSS，击中 3 次即可过关（然后就可以去星星世界了）。

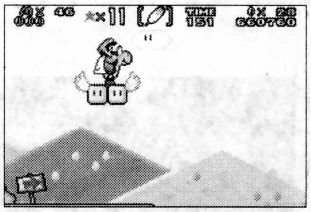




### ドーナツへいや コース3

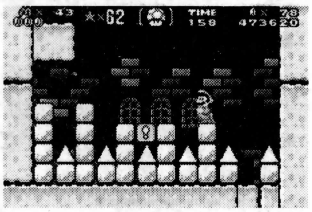
这个版面有一定难度，特别是在转台上应看准时机和立足点再进行跳跃。跳上有运动轨迹显示的平台时要及时触动 ON 和 OFF 开关，以免线路中断掉落。

### ドーナツへいや コース4



这里的绿色水管能够上下伸缩，踏上可以到更高处，不过好象没什么用。开始有个闪光的龟壳虽然很讨厌，但是恐龙耀奇吃下后居然能够长出翅膀在空中飞翔，有时间限制。顶下乘飞行砖块掷锤子的家伙，你就能上去跳到高处。

### ドーナツへいやのしろ



小心躲过跳跃的鬼石和看守自动梯的大链锤，进门后当心上方砸下的巨型鬼岩，不能接触它的任何部位。另外如果踩骷髅龟的话，过一会它就会复活，最好用披风可一次灭掉。再向里走会看见左右伸缩的岩石，借助岩石能够上到最高处。有些地方要快速通过，别被挤死。本关 BOSS 并不难对付，只要踩中它头部 3 次就可圆满。但要注意它从上方落下时地面震动会使你短时间内无法动弹（僵直），所以最好等它坠落地面之前的瞬间跳起，就不会受影响。

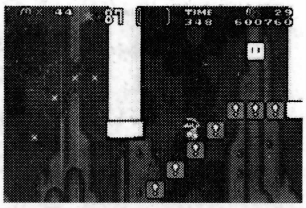
## 第三世界 WORLD3

### Ⓓ バニラドーム コース1

**路径 1**

顺台阶下来，会遇到一些飞鸟。前方有黄方块架起的高台，抱起龟壳向前冲，及时松手放开才能畅通无阻。但要注意龟壳反弹回来伤到自己。在两根水管之间发现红色线框，开关在哪里呢？蹦跳之间来到熔岩洞里，顶出无敌星星，然后快速跳上缓缓下坠的长台一路狂奔，不要耽搁冲向对岸。

**路径 2**



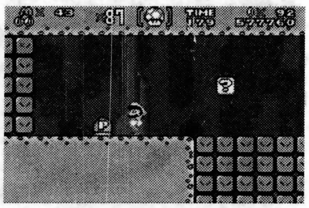
（注：启动红色开关后再回来这里。但是骑着恐龙的话……）跳上填实的红色问号砖，顶出树藤，爬上即看到钥匙，真是易如反掌。下一关是不是也很好过呢？

### Ⓓ バニラドーム コース2

**路径 1**

又是需要游水的版面。在并排 3 个问号处的平行最左边，可以顶出隐藏蘑菇 1UP。前行跳上单独的问号砖上斜坡，过了中途标志杆，会有个橄榄球员冲过来撞碎挡路的多个方块，为你铺平了道路（谢了）。终点前的橄榄龟居然分身出 3 个球员，一挑三如何？

**路径 2**

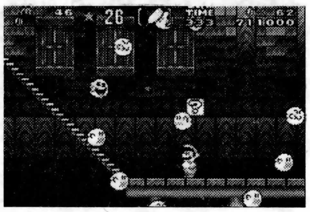


还能得隐藏蘑菇，再跳上那个孤独的问号，但是这次要往左行。一上来看到 P 开关，先不要启动，拿住它继续奔左。到砖墙挡路处踩 P，穿过砖墙变成的金币，前面有两个缺口，从 9 个金币的缺口跳下，在里边找到钥匙拿着入水开门完成任务。

### バニラドーム あかスイッチ

踏上 P 字开关后跳上砖块陪着闪光的龟壳向前冲，消灭多只乌龟，然后启动红色开关封印。（这样 W3－1 关的第二路线可轻松解决）

### バニラドームのオバケやしき



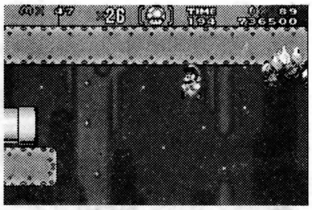
鬼屋的气氛依然，最头疼的是会有小幽灵在短小的平台附近阻碍你的跳跃，千万别着急。下斜梯进门看到一种呈曲线飞行的巨型气泡很厉害，小心避开它们。在并排 3 个方块处顶出 P 字开关，抱起跳到前面先别踩，吃掉墙边的金币再启动 P，现出蓝门即可过关。

### Ⓓ バニラドーム ひみつのコース1

**路径 1**

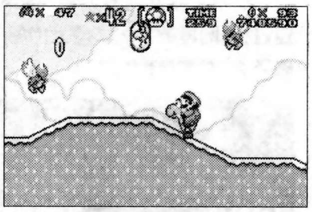
这版都是高耸的石台，向上走是正路。斜刺横出的水管无法进入。通过树藤来到高处，利用弹性踏板可以继续前进。但要从一排飞行乌龟的空隙处穿过。

**路径 2**



秘密就在那群飞行龟的左边，很容易被忽视。将弹性踏板放在尽量靠左的位置，全力向左跳（用路易轻松的很），别碰到那些乌龟。就能到达那个隐蔽的水管前。里面的橄榄球员已经等你半天了，干掉它！

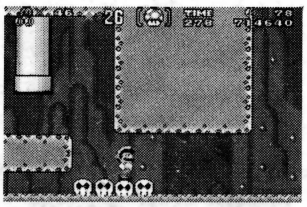
### バニラだいち ひみつのコース2



通过地图上的水管来到**ひみつのコース2**。这里长着翅膀的乌龟的跳跃能力非常高，攻击性较强。过了中途点，踩掉一个水管中的“眼镜”然后钻进去，有大量金币可得。出水管自动弹出直飞终点。

### バニラドーム コース3

乘坐火海熔岩上的骷髅船需小心海中的大火怪，跳起时不要慌张，以免失足离船。当第二条船从高处下落时最好别动，底下还有一小段路。上岸看到两根高耸的黄色水管，顶出隐藏的砖块，借助它就能翻越障碍了（玛莉系列的跳跃功能最经典，多多使用会有意外发现）。有的骷髅船因为地势原因，需要你在岸上与它平行移动，一定要跟上。另外有个在水管中间自娱自乐的乌龟挺哏儿的，但最好别理它。乘船到达终点时要跳跃过杆。



**（未完待续）**

文/WXL 责编/宇部

# 莱因总帅的秘技天地

**焦点秘技**

真·三国无双 2
口袋妖怪金/银
洛克人 X6
三国战记 2

## PS2 真·三国无双 2 TP=10

**提升能力最佳地点:**

定军山之战是所有关卡中提升能力最简单也是最快的地方。选择蜀军侧，在简单难度下就可以从张颌与夏侯渊身上得到攻击+8和防御+8的道具(需打24段,否则是+4)。而且这关增加无双与体力的道具也非常好得。两个小时就能将一名角色练满，是提升能力的最佳地点。

**最强武器——倚天之奸剑入手法:**

在难度为"难"时用曹操打"黄巾之乱",先杀死张梁,然后击倒张角一次，当张角用妖术进城后再打倒他一次。接着将山上的张宝击倒(注意孙坚或刘备必须健在)。这样左上角的河边就会出现输送队伍，将队长击倒就可以得到最强武器——倚天之奸剑。这把剑可以在□□□□□△后继续连打△键，连续发动五次大范围斩属性攻击(对所有士兵一击必杀)且能给BOSS以普通攻击10倍以上的伤害(但斩属性对濒死的BOSS无效)。绝对是游戏中最强的武器。要拿这样武器最好两人同时玩,一个人去奋战,另一个守株待兔,等输送队出现后杀之可以保证100%得到这件利刃。

**被称为战斗神的莱因总帅**

莱因总帅:最近有了《心跳3》我已经放下屠刀友谊第一了……

## PS2 罪恶工具 X PLUS TP=10

**クリフ与ジャスティス出现法:**

1、首先看到故事模式中的32张CG。

2、在**ギャラ-リモ-ド**回答游戏提出的问题,答对12个题**クリフ**就会出现,答对18个题**ジャスティス**就出现了。

**还是觉得 CAPCOM 强的莱因总帅**

## GB 口袋妖怪金银 TP=7

**最初将三个妖怪全部入手法:**

先进行新游戏，选取NO.152进行游戏，到PC屋的电脑前存档。然后再开始新游戏,选取NO.155进行游戏,直到可以使用口袋妖怪球为止，捉到一只野生妖怪后把NO.155存入电脑并换箱。两次回答"是"后在"存档"两字结束前关机。开机选择继续游戏，把电脑里的NO.155取出，存档。然后再次进入游戏选取NO.158也放入电脑并换箱,两次回答"是"后在"存档"文字结束前关机。这样选择继续游戏后会发现电脑里有三只初始怪物了。

**喜欢 LEONA 的吕济**

莱因总帅:受了未来GF的"激励"而投稿,似乎动机不纯,不过秘技还是不错的。1、妖怪有病毒不用理它几天就好了;2、我最喜欢机战中的白河愁与凤;3、我对LEONA的印象就是绫波MK2;还是司马懿聪明些,就连卧龙都被他耗死了不是?

## GBA 马里奥赛车 A TP=10

**隐藏关:**

A:取得初4个杯赛优胜,获得"金**トロフイ一**"就出现SPECIAL.CUP
B:完成SPECIAL CUP看完ENDING(现在都这样,大概……传染病)在"**マリオ** GP"取得100枚以上金币,可选SFC时代的赛道(感动)
C:在所有GP MODE取得A或A以上评价,在选赛道时,按L或R,可选本作终极赛道(鼓掌)——SUPER MARID KART。 **河北省檀枫**

莱因总帅:任天堂总是鄙夷CG,凡有CG的游戏必被它贬为垃圾。没想到自己却在某个销量近90万的新作中,偷偷制作了一些冒充即时演算的CG。服了……

## GB 勇者斗恶龙 I·II TP=8

**巧过沼泽地(勇者斗恶龙 I):**

在龙王城中经过沼泽会大量减少主角的体力,其实只要装备洛特之盔就可以不受伤害。如果有王女**のあい**则可以在东20北47处直接找到。

**获得大量金钱与升级法(勇者斗恶龙 II):**

找到沙玛与鲁特利亚王子后到佩达镇上时,把每个人身上的物品减少到六件,(最好把银**の**键存到武器与道具店的楼上,不然它会消失)到武器店里买东西,之后会发现那两个人都变成棺材了。只要上楼梯或出城,有一个人就会还原,之后到工具店将"艾玲"卖掉便可以得到6万多元。之后去教会将另一个人救活,不过他还是会立刻死去。再将他身上莫名其妙的"诅咒"消去。再到外面战斗，一次可以长30级。救第三个人时他身上会带有洛特之盾。不过经过以上步骤后就不能给角色再装备武器或防具了。

**希望这些可以让所有读者尝试一下的 郑进华**

莱因总帅:在我看来DQ中最经典的还是DQ5,这个游戏到底还是日本人的专用游戏,DQ7在美国也只卖了10万份……

## PS 北欧战神传 TP=9

**取得配列变换宝珠:**

选择Normel或Hand进行游戏，在CHAPTER4的**レザート·ウアレスの**塔，当开启完两边的机关后，在左边机关的某一地方的墙上有魔法笔记的地方出现另一魔法阵，经传送至尽头就可找到配列变换宝珠。如何取得上级配列变换宝珠:如果以Hard进行游戏,只要在暗黑塔将BOSS击倒,便可取得奉献品之一——苏生秘法书,让主角装备上配列变换宝珠,把苏生秘法书进行两次,原子变换即可得到。如果以Normal就有点难度,先要努力卖掉贵重值钱的道具,当得到100000mp后,在道具生成的道具栏可买到**オリハルコソ**,将其用配列变换宝珠变换后即得到。

**广东广州 伍文斌**

《电新 VOL.3》中极秘影像:在主菜单上输入"10"即可看到特殊影像,至于如何输入则因VCD机不同而有差异。

## PS 洛克人 X6 TP＝9

**ZERO 复出：**

一些报道中称 ZERO 死了，其实在本作中 ZERO 仍然会出现，只不过需要玩家寻找罢了。在 BOSS 选择画面上选第一行第三关(BOSS 是珍珠贝)，来到一处需要利用激光反射平面打开通路的分支。选择向下的通道，接着调节平面镜，经过一连串激光反射，通路被打开。下去后会来到有很多钉子的地方，先不要基于前进，让 X 跳到左边，你会发现 X 并没有掉下去而是站在一块看不见的平台上。设法再往前跳(注意要跳到悬崖的中间)X 脚下会出现一块平台。此时快速跳到对岸可以得到 X 的新装甲。再回到有许多钉子的地方，走到尽头的 BOSS 房间会遇到 ZERO 的灵魂与 X 战斗。用 ZERO 的刀打倒他，胜利后，ZERO 就回来了。ZERO 不但挥刀更帅了而且一出场就有两段跳和空中回旋斩！

**关于 X 的装甲：**

在本作中 X 也会有两套新装甲登场。一套为光剑之甲（**ブレ－ドア－マ－**），另外一套是影之装甲(**シャドア－マ－**)。光剑装甲的特点是可以使用特殊武器蓄力，而且还能跳起后配合方向键使用二级蓄力斩。影之装甲的特点是挥刀动作变快，按↑＋×可以吸到墙壁上一定时间，可进行手里剑攻击且能通过特殊地形。

**光剑装甲入手法：**

●手部：第 8 个 BOSS(蜗牛状)只要顺利前进，来到一处像迷宫般的地方，手部就在中间(很容易得到)在左上方还有一颗“心”。

●脚部：第一个 BOSS(蜻蜓状)，前进不久后，有条向下的通道。在下去之后，右边会出现一只打不死的螳螂。在它身后的版面中就有(很像 X4 中的入手方法)

●身体：ZERO 加入法中有提到。

●头部：第六关兵器开发所，当完成了 PART1 后来到 PART2，你可以看到空中有个像传送器一样的水晶，进入后来到一个新的版面。不要着急前进，先往左跳，头部装甲就在那里。

**喜欢柯南的 ROCKMAN 狂人王承霖**

## PS 心跳回忆 2 TP＝9

**すみれ和马戏团：**

游戏第二年 2 月 11 日，选择运动指令后，会在街上遇到马戏团团长的女儿**すみれ**，此后每年 2 月至 3 月中旬，就会出现新的约会场所——马戏团。

**九段下舞佳：**

每年 4、6、9、12 月的星期日打“□○□×××○○○○”就会出现送外卖的九段下舞佳。 **袁磊**

*菜因总帅：上个月刚刚入手《心跳 3》。人设的确不理想，好在那种“心跳”的感觉依旧，EVS2 系统也非常好。难怪在日本恋爱游戏臭大街的情况下能大热卖。恋爱类游戏成功的关键还是剧情。*

## PS 尤多娜英雄战记 TP＝9

**游戏心得：**

1、公主**サ－シセ**如果 L10 后转职成飞马，可多两上特技——疾风之技、素质。2、**リ－リＩ**随着等级的上升，回复范围会扩大，回复量变大，再行动率升高。3、用某件武器杀死 50 人后，接着如再杀人，武器必杀便会依次上升，最多上升 50，然后武器图标上多出一颗蓝星，此就是所谓的百人斩。杀人时要注意武器的剩余数，随时修理。4、普通武器用完后永远消失，星级武器用完后不会消失。

**云南省??**

## ARC 三国战记 2 TP＝10

**全武器取法补充：**

●火龙弓：第 2 关分支线路选 A，撞曹仁五下即可。(对吕布奇效)

●猛虎开山弓：在第四关时码头上打得人够多，船上的 2 个人杀得够快，选 B，在打甘宁时，用黄忠的 2 段必杀打死即可，不过不可让左慈出现。

●毒龙铁胎弓：在打完周泰后(一定要快点解决他)，如果桥没断的话，在桥上会有一个弓箭兵，用弓射掉他或用 2 段必杀干掉他就可以了。(弓系武器为黄忠专用)

●青虹剑：在长坂坡时选 A，走“孤军深入”，在桥上打的够快，可以看到刘备夫人投井，这时左上方的栅栏可以打开，里面有貂蝉的血匕首和一件霸王战甲，出来后向左走，原先三批敌兵会变成四批，最后一批敌兵铁甲用一次攻击干掉他们，就有了。(在救农民时不得死三个以上)

●倚天剑：在打完徐晃时，选 A 或 B，撞夏候渊五下即可

●玄铁锏：在打吕布前有一批五个木头人，把一进去站着的那个木头人打死，就可以了(马超专用剑系武器)

●丈八蛇予：在救农民时(第三关)不得死 3 个以上，再选 A，走长坂桥，桥上打得够快，见到跳井的情节后，在张郃和孟获出来时，在长坂桥，就是左上角用 LV3 的必杀震倒孟获，他就会扔下丈八逃荒而逃！?(张飞专用)

●火扇：在第三关选 B，走“去江夏”，保住刘琦后，杀掉司马懿后，刘琦就会扔下火扇。(不能与丈八，梨花枪同时存在)

●水扇：在打沙摩珂前刚进洞时会有一个持叉兵坐在上方 2 个龙头其中一个下面，打这个龙头一下，会有一个闪的过程记住它，而后走上面，会有 3 头牛冲出来，先杀蓝色的牛，会有一只木牛，而后按前面龙头闪的顺序打这里的 2 个龙头，就会有一个铁箱下来，一定要用武器打开。(扇系武器为孔明专用)

●血匕首：在第三关，农民不能死 3 个以上，走 A，见到投井剧情，把上方栅栏打开，进入密室后，在屋顶上有一个袋子，用 2 段跳将其打下即可。(貂蝉专用)

●飞天虎爪：用武器将徐晃打死即可，但不能让其逃走，(本文中武器都是特殊武器)

●吴钩：在第二关，将火箭射出令城着火(就是狂按 A)在打完第一批敌兵后，会有一个箭头提示向前，这时在第一所房子的右边一个缺口向上走，可以到屋顶上来，这时走到一个有老鹰的地方，右边屋子顶上有一个有裂缝的地方，站在上面约三秒，即可去到一个密室，令庞统开上面 2 个箱子即可。(庞统专用)

●巫刀：在第四关，条件同黄忠，选 A“追曹甲”，然后下船舱，在倒数第 2 个蜡烛(最后的地方，就是可以出去的地方)，在左边跳起打，打几下记不清了，就可以下到一个密室，有 5 个箱子，2 个小箱，就开个大箱再开个不箱……，反之亦然，而后会下来一口铁箱，里面就是。(庞统专用)

●盘龙三节棍：在第四关，在打甘宁前的一个分支，就是走左走右都行的地方走右边，下船舱后，打完第一批小兵，向前走时，会有一个小兵站着，撞他一下(一定要快)会有另一个密室出现，下去后，孙权用↓↑A 对中间一个灯打，打三下即可。

●方天画戟：打吕布时，用 20 级或以上的貂蝉，杀掉吕布(不能 2 人同时死命，也不可续版)会有 2 个选项，A：武器。B：援军令。(注，这件武器张飞，关羽，赵云皆可使用)

**梅江(酷拉皮卡)**

# 北京嘉兴游戏机经营店

快

## 好消息 嘉兴精品模型中心隆众开业！

热卖中！

经销日本原装、田工、百代、军事、模型以及日本原装公仔、手办、游戏精品

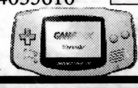
模型中心经营地址：北京市东城区美术馆后街亮果厂6号 热线电话：010－64035610

合金装备2原装手办 热卖中！

原装DC专用56K调制解调器89元（免邮费）

邮购地址：北京市东城区东四邮局22号信箱 收件人：蔡晓初 先生 邮编：100010

游戏中心经营地址：北京市东城区美术馆后街亮果厂2号 电话/传真：010－64031591



GBA价格559元

## 本月特价主机：DC全套配置610元

**原装主机**

| 品名 | 价格 | 邮资 |
|---|---|---|
| 任天堂原装128位NGC（原装电磁震动手柄，电源，AV线） | 1890元 | 邮资30元 |
| 索尼原装限定版PS2 30006型（原装电磁振动手柄，原机AV线，电源线） | 1950元 | 邮资50元 |
| 索尼原装PS2 30000型（原装电磁震动手柄，原机AV线，电源线，保修半年） | 2090元 | 邮资50元 |
| 索尼原装PS－ONE（原装震动手柄，AV线，电源，保修半年，终身维修卡） | 690元 | 邮资30元 |
| 索尼原装PS－7501（双手柄，AV线，电源，保修半年，终身维修卡） | 650元 | 邮资30元 |
| 世嘉原装DC－欧版（原装手柄，震动器，AV线，110V－240电源，56K调制解调器，保修半年） | 790元 | 邮资40元 |
| 世嘉原装DC－美版（原装手柄，震动器，AV线，110V－240电源，56K调制解调器，保修半年） | 750元 | 邮资40元 |
| 世嘉原装DC－日版（原装手柄，震动器，AV线，110V－240电源，保修半年） | 650元 | 邮资40元 |

DC原装光头140元
原装PSⅠ光头170元
原装PSⅡ光头280元
（外省客户请电询）

**掌机系列**

| 品名 | 价格 | 邮费 |
|---|---|---|
| 原装任天堂32位彩色手掌机 | 559元 | 20 |
| 原装SNK16位彩色手掌机 | 470元 | 20 |
| 原装百代16位彩色手掌机 | 480元 | 20 |
| 原装任天堂GB彩色手掌机 | 390元 | 20 |
| 原装任天堂GB薄机 | 265元 | 20 |

**GB周边**

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| GB对打线（薄对薄） | 10元 | GB薄机镜面 | 10元 | GB笔式充电器 | 28元 | GB原装数码相机 | 310元 |
| GB对打线（薄对厚） | 10元 | GB厚机镜面 | 10元 | GB 2合1放大镜 | 15元 | GB原装打印机 | 310元 |
| GB万用对打线 | 15元 | GB高亮度小夜灯 | 10元 | GB皮卡丘多彩专用包 | 15元 | GB多彩外壳 | 25元 |
| GB彩机镜面 | 10元 | GB稳压电源 | 10元 | GB皮套 | 10元 | 邮费5元/件 | |

## GBA卡大全　GBA卡和GB卡免邮费　GBA配件邮费5元

**GBA卡 新卡推荐**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 索尼克 | 95 | 坏玛莉4 | 90 |
| 玛莉奥2 | 85 | 三国志 | 95 |
| 烈火之炎 | 98 | 龙战士1 | 70 |
| 魔法假期 | 94 | 龙战士2 | 90 |
| 西方大陆战记 | 95 | 少年街霸3 | 电询 |
| 游戏王6(128M) | 178 | 拳皇EX | 98 |
| 泡泡龙 | 75 | 铁拳 | 95 |
| 厨房大作战 | 75 | 恐龙危机 | 98 |
| 欧洲拉力 | 105 | 恐龙岛 | 75 |
| 口袋电击兽 | 105 | 侏罗纪 | 75 |
| 洛克人2 | 95 | 皇家骑士团 | 84 |
| 实况足球2002 | 95 | 黄金太阳 | 84 |
| J联盟足球 | 100 | 恶魔城（中文） | 85 |
| 德鲁尼克大冒险 | 99 | 机器人大战A | 84 |
| 海陆空大战2 | 98 | 玛莉奥1 | 65 |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 机甲钢板 | 85 | 极线运动 | 80 | 超级猛男 | 110 | 高尔夫球 | 75 |
| 机甲兵团 | 85 | 3D战机 | 82 | 逃太郎 | 75 | Q版赛车 | 75 |
| 怪兽猎人 | 85 | F14战斗机 | 75 | 麻雀刑事 | 75 | 快打旋风 | 65 |
| ZOE | 85 | 雷霆战机 | 75 | 垂钓巴斯鱼 | 75 | 空中管制员 | 75 |
| 幻想水浒传 | 78 | 寂静岭 | 115 | 世界拳击 | 75 | 翠儿大冒险 | 75 |
| 亚特兰地斯 | 75 | 大战略 | 75 | 大富翁5 | 75 | 风之古利亚 | 69 |
| 美少女战士 | 75 | 街霸 | 85 | 全日本GT | 68 | 沙滩曼蛇 | 69 |
| X－MEN战士 | 92 | 恶魔城 | 85 | GTA赛车 | 68 | 凶宅 | 75 |
| 蜘蛛侠 | 92 | 玛莉奥赛车 | 65 | 全明星赛车 | 75 | 成龙 | 75 |
| 罪恶工具 | 110 | 洛克人 | 75 | 日本摔脚 | 69 | 哈哩博特 | 89 |
| 信长野望 | 85 | 火爆手球 | 73 | 玩具兵人 | 75 | 雷曼 | 96 |
| 黑衣特警 | 75 | 蜜蜂丁克大作战 | 75 | 游戏王5 | 85 | 纯情房东 | 110 |
| 雷神之垂 | 75 | 炸弹人 | 75 | 游戏王4 | 84 | 扁蝠侠 | 75 |
| 东尼滑板Ⅱ | 90 | 钻地小子 | 75 | 拿破仑 | 75 | GBA原装电视连接器 | 730 |
| 滑板小子 | 75 | 叮当大冒险 | 75 | 蚯蚓战士 | 75 | | |
| | | | | 模拟赛马 | 95 | GBA原装金手指 | 260 |
| | | | | 日本J联盟足球 | 110 | | |

| | |
|---|---|
| GBA格斗摇杆 | 15元 |
| GBA格斗手托 | 15元 |
| GBA原装放大镜（带灯） | 35元 |
| GBA高亮度夜视灯 | 25元 |
| GBA对战线 | 18元 |
| GBA原装屏目 | 15元 |
| GBA高效充电宝 | 25/55元 |
| GBA专用包 | 28元 |
| GBA格斗盔甲 | 19元 |
| GBA黄金太阳（攻略） | 20元 |
| GBA原装高亮度灯（可调光） | 40元 |
| GBA皇家骑士团（攻略） | 20元 |
| GBA恶魔城（攻略） | 20元 |
| GBA机器人大战A（攻略） | 20元 |
| GBA魔法假期（攻略） | 20元 |

## GB游戏卡一律免邮费，在您汇款时请写清姓名、地址、邮编及所购物品，我们将以极快的速度为您提供周到的服务！

**GB彩色单卡免邮费 特新推荐**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 傲视三国（中） | 65元 | 孤岛冒险2（中文） | 45元 | 口袋翡翠（中文） | 26元 |
| 哈哩博特（中） | 48元 | 赌神之战－野猫 | 58元 | 时空之章（中文） | 29元 |
| 红警（中） | 68元 | 勇者斗恶龙3（中文） | 44元 | 大地之章（中文） | 29元 |
| 口袋怪兽卡片（中） | 48元 | 圣火徽章 | 45元 | 心跳回忆（中文） | 50元 |
| 白之书（中） | 60元 | 炼金术士 中文 | 68元 | 真女神转生（中文） | 42元 |
| 恶魔城2（中） | 68元 | 牧场物语3中文 | 29元 | 合金装备（中文） | 38元 |
| 口袋明珠（中） | 48元 | 古墓丽影（中文） | 58元 | 名侦探科男（中文） | 60元 |
| 越南战记（真） | 55元 | 樱花大战（中文） | 68元 | 鬼武者（中文） | 29元 |
| 封神榜（中） | 45元 | 口袋王国（中文） | 45元 | 水浒神兽（中文） | 75元 |
| 洛克人X2 | 24元 | 红色警报（彩） | 45元 | 勇者斗恶龙怪兽2（中文） | 59元 |
| 风来之西林2 | 39元 | 数码宝贝（中文） | 59元 | 禁断之秘宝 | 35元 |
| 星之海洋 | 39元 | 口袋钻石（中文） | 26元 | | |

GB金手指39元！

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 塞尔达时空之章日文 | 22元 | 口袋银日文 | 25元 | 大富翁中文 | 25元 | NBA2001 | 43元 | NBA2K1 | 37元 |
| 塞尔达大地之章日文 | 22元 | 游戏王1中文 | 29元 | 牧场物语2中文 | 38元 | 实况2000 | 43元 | 超级机战F中文 | 27元 |
| 坏玛莉2 | 35元 | 游戏王2中文 | 39元 | 勇者斗恶龙中文 | 36元 | 机器人大战F | 46元 | 新洛克人X | 29元 |
| 坏玛莉3 | 36元 | 游戏王3中文 | 25元 | 1942 | 36元 | 口袋金银中文 | 51元 | 真格兰迪亚 | 79元 |
| 水晶中文版 | 29元 | 游戏王4中文 | 58元 | 合金装备 | 38元 | 街霸3 | 40元 | 格斗四人组（彩） | 40元 |
| 口袋金中文 | 22元 | 塞尔达中文 | 25元 | 勇者Ⅰ+Ⅱ中文 | 31元 | 玛莉3 | 34元 | 最终幻想 | 45元 |
| 口袋银中文 | 22元 | 塞尔达日文 | 32元 | 三国志2中文 | 26元 | 拳皇2000 | 29元 | 侏罗纪3（中文） | 28元 |
| 口袋金日文 | 25元 | 心跳体育版 | 44元 | 玛莉网球 | 36元 | 流行音乐4 | 46元 | 吞食天地3（中文） | 25元 |
| | | 心跳文艺版 | 44元 | FIFA2000 | 40元 | 孤岛冒险2 | 39元 | 孤岛冒险Ⅰ（中文） | 30元 |
| | | 太空八中文 | 30元 | NBA2000 | 35元 | 格斗之王99 | 26元 | 魔界村（彩） | 35元 |
| | | | | | | | | 烈火战车（彩） | 45元 |

**GB单卡**

| | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 口袋红中文 | 26元 | 口袋青中文 | 26元 | 街霸2 | 21元 | 第五次机战中文 | 26元 | 篮球飞人2 | 20元 | 西游记 | 17元 | 三国志中文 | 23元 |
| 口袋绿中文 | 26元 | 拳皇97 | 27元 | 饿狼3 | 19元 | 热血高校 | 22元 | 太空战士4中文 | 25元 | 魂斗罗6 | 13元 | 忍者龙剑传 | 13元 |
| 口袋黄中文 | 28元 | 月影村的怪物 | 25元 | 第二次机战中文 | 32元 | J联盟足球 | 16元 | 赌神2 | 22元 | 超级玛莉3 | 25元 | 美少女战士 | 20元 |

**GB手掌机合卡目录**

| 编号 | 内容 | 价格 |
|---|---|---|
| 004001 | 太空战士8/太空战士4/口袋妖怪－红/侏罗纪3(全中文) | 49元 |
| 004002 | 口袋妖怪－金/太空战士4(中文)彩色七龙珠 第5次机战(全中文) | 55元 |
| 004003 | 牧场物语2/大战争/侏罗纪公园3/大富翁4/(全中文) | 56元 |
| 004004 | 游戏王3/口袋妖怪－绿/第5次机战/口袋妖怪－黄(全中文) | 56元 |
| 004005 | 牧场物语2/太空战士4/侏罗纪3/吞食天地3(全中文) | 65元 |
| 004006 | 口袋妖怪－黄/侏罗纪3/第5次机战/三国志(全中文) | 65元 |
| 005001 | 口袋蓝/口袋绿/三国志/第5次机战(中文)魔法球 | 56元 |
| 005002 | 太空战士8/三国志/口袋红/吞食天地3(中文)忍者龟 | 56元 |
| 006001 | 口袋银/FF4/机战5/第5次机战/大富翁/七龙珠(中)魂斗罗6 | 68元 |
| 006002 | 塞尔达/口袋绿/吞食天地/机战5/数码暴龙4/三国志(中) | 68元 |
| 2034 | 格斗天王96/双截龙1、2、3/洛克人1、2、3/魂斗罗1、2/中国拳外传/世杯足球 | 47元 |
| 12C03 | 天使之翼2/国际足球98/灌兰高手/J联盟足球/十项全能/热血硬派/热血高校/明星兰球/世界保龄球/美式足球/乒乓球/足球小子 | 40元 |
| JPS－0A2 | 花木兰/格斗96/洛克人世界3/小叮当2/忍者龟3/魂斗罗2/乱马1/2/一对一兰球/BB战士/恶魔城/俄罗斯方块/打击方块/炸弹杰克/坦克 | 48元 |
| 009001 | 格斗天王97 洛克人3 忍者龟3 魂斗罗 灌篮高手 森林王子 玛莉兄弟 打砖块 智慧方块 | 49元 |
| 010001 | 格斗97 龙珠SD格斗 魂斗罗2 双截龙3 雪人兄弟 玛莉医生 方块2 坦克大作战 大富翁 | 49元 |
| GPS018 | 玛莉欧5、4、3、2、1 玛莉欧轰炸 玛莉医生 玛莉撞砖 玛莉厨师 玛莉赛车 玛莉小精灵 玛莉先生 | 46元 |
| JPS－022 | 格斗96/幽白1、2、3、4/乱马1/2/街头格斗/元祖快杰/鳄鱼先生/妖精传说/所罗门之谜/企鹅乐园/玛莉网球/疯狂大射击/扑克大合集 | 59元 |
| 012001 | 口袋格斗王 口袋妖怪(金 黄 红 蓝 绿)宇宙战机 火箭任务 网球 越野车 方块 足球小子 | 115元 |
| 2038 | 格96/洛克2/幽白4/魂斗罗1/雪人兄弟/法拉力/忍者蛙2/足球2000/花式撞球/明星兰球/乒乓球/网球/世界保龄球/智慧弹跳球/方块2/打砖块/旋转方块/砌图方块/打击方块 | 48元 |
| AK019 | 口袋黄中文 口袋青中文 口袋绿中文 口袋红中文 第五次中文 三国志中文 数码爆龙中文 | 95元 |
| AK008 | 新合卡82合1绝不重复 | 76元 |
| 009002 | 格斗王95 格斗王96 热血足球 热血硬派 热血高校 热血纪录 热血时代 热血赛车 热血台球 热血进行曲 | 33元 |

## 本模型中心模型数量很多，因版面限制，不能详细列出，凡在本店购模型者，送模型详细目录一份（单邮目录请付5元邮费）

**嘉兴模型中心原装高达模型目录**

| 货品名 | 型号 | 价格 | 邮费 |
|---|---|---|---|
| 75680 | 1/60PGZ 高达 | 2000 | 40 |
| 48129 | 1/100MGRX－78－2 高达 | 250 | 20 |
| 48517 | 1/100MG MS－06F/J 渣古Ⅱ | 250 | 20 |
| 52673 | 1/100MG Z 高达 | 300 | 20 |
| 52969 | 1/100MG RX－78 Ⅲ 高达 | 250 | 20 |
| 57919 | 1/100MG GP－01 高达 | 250 | 20 |
| 59766 | 1/100MG GP－01FB 高达 | 300 | 20 |
| 61220 | 1/100MG GP－02 高达 | 400 | 20 |
| 61680 | 1/100MG RX78－2 高达 | 350 | 20 |
| 70949 | 1/100MG RX78 高达（NT－1） | 300 | 20 |
| 71420 | 1/100MG 超级高达 RX－178 | 400 | 25 |
| 71690 | 1/100MG zzYM DP | 400 | 25 |
| 71691 | 1/100MG GRUN－79N | 300 | 20 |
| 72574 | 1/100 黑色渣古 | 300 | 20 |
| 72576 | 1/100 大魔 | 400 | 25 |
| 74440 | 1/100 武装大魔 | 400 | 25 |
| 76372 | 1/100MG RX－78 高达 | 300 | 20 |
| 77072 | 1/100MG MSN－04 沙渣比 | 800 | 40 |
| 77634 | 1/100MG RX－79G 高达 EZ8 | 300 | 20 |
| 78212 | 1/100MG RX－93 V 高达 | 500 | 40 |
| 10036 | 1/100MG MS－18E 金宝帆 | 400 | 40 |
| 100567 | 1/100MG MS－07B3 老虎 | 300 | 20 |
| 100584 | 1/100MG MSN－100 金百式 | 450 | 25 |

| 货品名 | 型号 | 价格 | 邮费 |
|---|---|---|---|
| 101788 | 1/100MG RX78GP03S 高达 | 350 | 25 |
| 103328 | 1/100MG RGZ－91 RE－GZ | 400 | 25 |
| 104021 | MG 1/100 AMX－004 戈碧尼 | 400 | 25 |
| 60625 | 1/60PG RX－78－2 高达 | 1200 | 40 |
| 72572 | 1/60PG 渣古兵器套装 | 300 | 20 |
| 77659 | 1/60PG 0型装备飞翼高达 | 1500 | 40 |
| 47165 | 1/100W－1 飞翼高达 | 150 | 15 |
| 47166 | 1/144 W－01 飞翼高达 | 50 | 10 |
| 47223 | 1/144 W－02 双龙高达 | 50 | 10 |
| 47366 | 1/100W－2 双龙高达 | 150 | 15 |
| 48288 | 1/100W－4 0型飞翼高达 | 150 | 15 |
| 48815 | 1/100 W－高达艾比安 | 150 | 15 |
| 49512 | 1/100 W－6 雅朗高达 | 180 | 15 |
| 49513 | 1/100 W－7 超级死神高达 | 180 | 15 |
| 57137 | 1/100 EW－0型飞翼高达 | 200 | 15 |
| 59769 | 1/100 超级死神高达 | 200 | 15 |
| 61209 | 1/144 EW－01型飞翼高达 | 100 | 15 |
| 8652 | 1/144 西渣古 | 120 | 10 |
| 8653 | 1/144 量产渣古 | 120 | 10 |
| 20267 | 1/144FA ZZ 高达 | 100 | 15 |
| 24665 | 1/144 重装甲高达3号 | 100 | 15 |
| 24666 | 1/144 重装甲高达2号 | 100 | 15 |
| 25052 | 1/144 重装甲高达5号 | 140 | 15 |

| 货品名 | 型号 | 价格 | 邮费 |
|---|---|---|---|
| 55153 | HG 新世纪 EVA－零号机 | 250 | 20 |
| 55154 | HG 新世纪 EVA－1号机 | 250 | 20 |
| 55155 | HG 新世纪 EVA－2号机 | 250 | 20 |
| 55156 | HG 新世纪 EVA－3号机 | 250 | 20 |
| 56321 | HG 新世纪 EVA 第十三史徒 | 250 | 20 |
| 03908 | 1/550 2X78－GP03 运输机 | 150 | 15 |
| 61210 | 1/144EW－03 重炮手高达 | 80 | 10 |
| 61211 | 1/144 EW－2 托古斯Ⅲ | 80 | 10 |
| 61212 | 1/144 EW－4 索本 | 80 | 10 |
| 61213 | 1/144 EW－05 死神高达 | 100 | 10 |
| 61214 | 1/144 沙多洛高达装备 | 80 | 10 |
| 61215 | 1/144 EW－06 双龙高达 | 100 | 10 |
| 61216 | 1/100 沙班战友 | 200 | 15 |
| 77149 | 1/144 飞翼高达 | 60 | 10 |
| 77150 | 1/144 0型飞翼高达 | 80 | 10 |
| 77151 | 1/144 死神高达 | 60 | 10 |
| 77152 | 1/144 H死神高达 | 80 | 10 |
| 77153 | 1/144 双龙高达 | 60 | 10 |
| 77156 | 1/144 沙多洛高达 | 60 | 10 |
| 77157 | 1/144 拖古斯 | 60 | 10 |

注：购以上模型物品打8.5折优惠，邮购时请写清货品号和型号。如有不详，请电询。

因市场价格有浮动，零售请以店内时价为准。E－mail：jiaxing999@sina.com　http://www.jiaxingTVGAME.Yeah.net 欢迎浏览

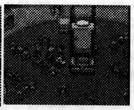
# 最新GB卡 强劲推出

## 全新RPG中文版推荐

**A2001 哈利波特1代**




▲你想和这个拥有魔法的男生一起过关斩将吗？请跟我一起来吧！

**A2007 柯南Ⅱ代(中)**




“柯南Ⅱ代”中文版。明晰你的思路，让你的智慧与聪明得到充分的发挥！

**A2008 洛克人X(中)**

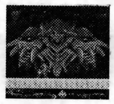
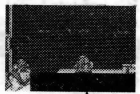



←全新中文版的洛克人X，给你耳目一新的感觉，让我们一起来保卫地球，保护我们的人民！

**A2009 洛克人X2(中)**

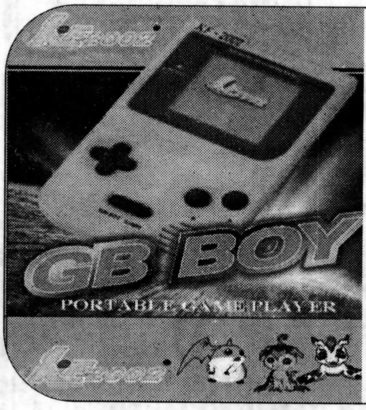



←全彩中文版的洛克人X2，新成员的加入，新的力量！

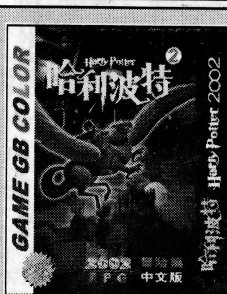



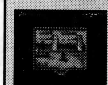
## 新 新卡特别推薦： 新

A2010 哈利波特Ⅱ代 A2011 洛克人DX3(中)



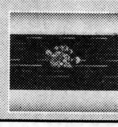

**KF2002**新主机，最新款的Game Boy机，并附送对打线，让你做游戏的主角，成为最后的赢家！




←集冒险篇、中文版于一体的哈利波特Ⅱ代，让你体验真实冒险的乐趣！



←洛克，一位战绩辉煌的警官，一直在维护城市的和平，一位城市英雄。

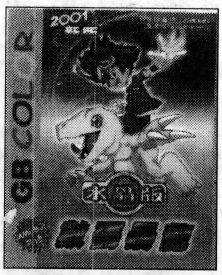
**A1001 数码口袋版**

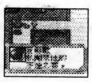



在某个宁静的夜晚，一颗红色的雷球…，太一从睡梦中醒来好奇地望着这怪异的景象，突然一股强火的吸引…



**A2006 数码水晶版**



夜深人静…

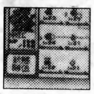
突然从电脑萤幕中出现了一支数码怪兽，吵醒了正在睡梦中的太一…，太一被带进了一个完全陌生的世界

－数码城市－

**A1002 水浒神兽**







宋朝宋哲时期，唐朝封印的108个神兽重归人间，宋朝发现了驾驭神兽之法后…

**A2005 2002剑神(Ⅲ)**




2002年格斗世家武林新霸主…

歡迎誠征各地經銷商

本公司主機及卡帶皆申請版權所有

公司：港丰电子实业有限公司

联系人：何小姐 电话：(020)82606198 82606298

北京分公司 联系人：区先生 电话：(010)65958230

大连代理处 联系人：栾先生 电话：(0411)2841513

不鸣则已 一鸣惊人

# 北京天安游戏王国

祝新老顾客 马年大吉，感谢支持

劲爆登场 DC、PS、SS、PC 软件大全各 5 元/5 元/10 元/6 元/张　专业(批发、零售、邮购、维修)

**迎新春二手特别精品招待会：** SNK、3DO、SFC、N64 软件各 15 元/张、15 元/张、60 元/套、60 元/套

SNK 光盘机 + 手柄 + 电源 + AV 线 + 5 张软件 = 650 元　邮费 20 元
SNK 彩色手掌机 + 1 盘卡 = 420 元　SNK 黑、白手掌机 + 1 盘卡 = 300 元　邮费 20 元
百代彩色手掌机 + 太空战士 8 = 650 元　世嘉光盘机 + 3 张软件 = 180 元　邮费 20 元
SFC 美版主机 + 32M 博士七磁碟机 + 20 张磁碟 = 500 元　SFC 电影卡 = 180 元　邮费 20 元
SFC 手柄、电源各 15 元/只、20 元/个　邮费 10 元　N64 主机 + 手柄 + 电源 + AV 线 + 卡 = 750 元　邮费 20 元
SS 原装电影卡、原装方向盘、原装摇杆、原装手柄各 180 元/80 元/65 元/30 元/个　邮费 10 元
万利达 5.5 具有 FM、AM、TV 接口 CD、VCD、MP3 播放功能 = 550 元/台　邮费 30 元
彩色液晶 4.5 寸电视、6 寸黑白视、6 寸彩色电视、14 寸三洋彩监 = 650 元/120 元/350 元/300 元/台　邮费 20 元/20 元/100 元/台

PS 机 5903 型带 VCD 八・五成新 + 双手柄 + 电源 + AV 线 + 20 张软件 = 800 元
PS 机各种型号七 – 九成新 + 双手柄 + 电源 + AV 线 + 20 张软件 = 450 元 – 700 元
SSi 机 JVC 光头五 – 八成新 + 双手柄 + 电源 + AV 线 + 20 张软件 = 400 元 – 600 元
SS 机三洋光头五 – 八成新 + 双手柄 + 电源 + AV 线 + 20 张软件 = 350 元 – 500 元
GBC 机五 – 八成新 + 手柄 + 皮套 + 电源 + 扩大镜 + 卡 = 300 元 – 380 元
GB 机五 – 八成新 + 手柄 + 皮套 + 电源 + 扩大镜 + 卡 = 180 元 – 220 元
PS、SS、SFC 拆件用废旧主机各 100 元/80 元/50 元/台
CD：雷登牌银白色 + 线控 + 电源 + 九五成新　300 元
CD：Sony D – 868WALKMAN 银白色 + 线控 + 电池盒 + 八五成新　400 元
CD：超薄 Sony D – EJ715WALKMAN 银白色 + 原装线控 + 电池盒 + 八五成新　700 元
CD：Sony D – E668 银白色 + 原装电源 + 耳机 + 九成新　500 元
VCD：KYOTO KVD – 0311 浅蓝色 + 电源 + 线控 + 视频转换线 + 八五成新　600 元
VCD：索尼 D – E86 银白色 + 原装电源 + 线控 + 视频转换线 + 八五成新　750 元
VCD：爱华便携式 VCD + 液晶屏幕 + 原装电源 + 摇控 + 新生防震动功能 + 八五成新　1800 元
卡西欧小电视 TV – 600 2.2 寸　400 元　卡西欧液晶小电视 EV – 550 2.5 寸　650 元
随身听：超薄爱华 HS – PX590 宝石蓝 + 原液晶线控 + 口香糖电池 + 充电器 + 电池盒 + 九成新　400 元
随身听：爱华 HS – RXM 2000 银白色 + 原液晶线控 + 口香糖电池 + 充电器 + 电池盒 + 九五成新　400 元
随身听：爱华 PX380 银白色 + 原装线控 + 充电器 + 充电电池　300 元
随身听：索尼 WALKMAN EX506 银白色 + 原线控 + 内制电池盒 + 九五成新 400 元
随身听：索尼 WALKMAN EX501 钻石蓝 + 线控 + 内制电池盒 + 九成新　300 元
随身听：松下 RO – SX50 银白色 + 原液晶线控 + 口香糖电池 + 充电器 + 八五成新　300 元
随身听：索尼 WALKMAN FX613 深黑色 + 原线控 + 电池盒 + 充电器 + 口香糖电池 + 八五成新　350 元
MD：索尼 WALKMAN ME 244 + 原液晶线控 + 电池盒 + 口香糖电池 + 充电器 + 八五成新　900 元
MD：索尼 WALKMAN MZ – R70 + 原装线控 + 电池盒 + 八成新　700 元

**回报篇**
邮费一律 20 元

**DC 主机大展，狂热销价：** 日版 560 元、美版(全兼容)580 元、欧版 800 元，邮费 50 元/台。

**结友篇**

PS Ⅱ 30000 型(主机 + 双手柄 + 支架 + 电源 + AV 线 + 直读 + 引盘 + 记忆卡) = 2880 元　邮费 50 元
PS Ⅱ 35000 型(主机 + 双手柄 + 支架 + 电源 + AV 线 + 直读 + 引盘 + GT Ⅲ + 记忆卡) = 3200 元 邮费 50 元
PS ONE(原装便携光盘机 + 原振动手柄 + 电源 + AV 线) = 728 元　邮费 50 元　PS ONE 显示屏幕 630 元　GBA 彩色 32 位手掌机 568 元
索尼 PS(原装 + 双手柄 + 电源 + AV 线 + 直读 + 20 种游戏 + 记忆卡 + 金手指) = 1400 元　邮费 60 元　单机 1050 元　邮费 40 元
GB 超薄手掌机(原装 + 手柄 + 电源 + 皮套 + 放大镜 + 2 节电池 + 30 合 1 以上合卡 + 专用耳机) = 358 元　邮费 30 元　单机 258 元　邮费 20 元
GB 彩色手掌机(原装 + 电源 + 2 节原电池 + 手柄 + 皮套 + 放大镜 + 彩色卡 32 合 1 + 专用耳机) = 538 元　邮费 30 元　单机 398 元　邮费 20 元
NGC 主机(原装 + 手柄 + 电源 + AV 线 + 正版游戏) = 2200 元 邮费 30 元

**专业二手货市场，本店系二手货指定回收，销售中心，并可交换新旧主机，回收机种及软件(PS、SS、3DO、SNK、GB、MD，电脑，随身听及各种二手电器设备。**
**所售二手货商品及相关配件均备有实物拍摄 VCD 光盘，免去一切后顾之忧，欢迎索取 30 元/张，免邮费，一定填汇款单索取。**

新推出日产精装 DVD 版动画片系列，35 元/张，PS 游戏 1800 种，DC 游戏 1000 种　目录 2 元/份

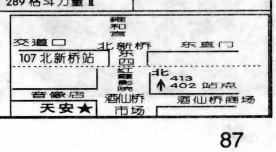
**收藏版：**PS 游戏完全攻略书，限量发售！！注：每本攻略均附送港产原装黑盘 1 套，以下 1CD 为附送 1 张的游戏，2CD 为附送 2 张的游戏，以此类推。以下标价均含盘的价格，另免邮费，莫失良机。

| 攻略书名称 | 价格 | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 鬼魂降临 | 40 | 龙骑士传说(4CD) | 73 | 机器人大战 α(1CD) | 40 | 封神演义仙界大战(1CD) | 43 | 古墓 4、5(各 1CD) | 40/40 | 基列野望(1CD) | 40 |
| 鬼屋魔影 4,2CD | 55 | 射雕英雄传(1CD) | 42 | 放浪冒险潭(1CD) | 40 | 太空战士 7、8、9 各(4CD) | 90/90/90 | 恐龙危机 1、2(各 1CD) | 40/40 | 北欧女神(2CD) | 60 |
| 寂静岭 | 40 | 永恒传说(3CD) | 62 | 生化危机 3(1CD) | 43 | 实况足球 4、5 各(1CD) | 40/40 | 燃烧战车(3CD) | 70 | 高达 GF(4CD) | 90 |
| 三国 7(1CD) | 40 | 勇者斗恶龙 7(2CD) | 50 | 寄生前夜 2(2CD) | 55 | 生化危机 1、2 各(2CD) | 60/60 | 机器人大战 α 外传(1CD) | 40 | 99 拳皇(1CD) | 35 |
| | | 午夜列车(2CD) | 48 | 007 Ⅱ 之黑日危机(1CD) | 42 | 龙战士 4(1CD) | 40 | 恶魔城历险记(1CD) | 40 | 沙加徽章(1CD) | 40 |

土星 SS 软件均现货供应，优质金碟、精致黑碟，每张 10 元、15 元　邮购请索取目录　邮费 10 元不计张数，邮购写清代号即可。
索尼 PS 经典系列，软件现货供应，精装黑碟 15 元/张，邮费 10 元/次，不计张数，邮购写清代号即可。

001 铁拳 1
002 铁拳 2
003 封神领域
004 迷城叠影
00595 格斗王
006 钟楼 Ⅱ
007 钟楼 Ⅰ
008 槌槌大作战
009 盗墓者 Ⅱ
010 太阁立志传 Ⅱ
011 海刹赌场
012 钢铁女朋友 2CD
013 虹色青春
014 旅立之师 2CD
015 爱之彩歌 2CD
016 前线任务 Ⅱ
017 前线任务 Ⅲ
018 大航海 Ⅱ
019 劲舞、劲舞、劲舞
020 怒首领峰
021 封神演义
022 爆钓日本烈岛
023 街霸方块
024 太幽灵屋数
025 太极拳
026 黑瞳
027 俄沙曼鬼
028 阿兰多拉 1
029 97FIFA
030 同级生
031 同级生麻雀
032 足球经理
033 蝙蝠侠与罗宾
034 鬼魂力量 Ⅲ
035 桃太郎电铁 7
036 任性天使 Ⅱ
037 真说武士道烈传
038 机器人大战完结篇
039 超级机器人大战 2CD
040 真魔装机神
041 高达 G 世纪 zO 2CD
042 第四次机器人
043 机器人战线
044 机器人大战 F
045SD 机器人
046 信长野望烈风传
047 拳王京
048 生与死
049 私立学园 Ⅰ 2CD
050 私立学园 Ⅱ
051Q 版赛车
052 星球大战
053 龙战士 Ⅲ
054 99FIFA
055 浪客剑心
056X 档案 3CD
057 真情故事
058 胸骚的预感
059 便利店
060 立题公园
061 一对一蓝球
062 射击四合一
063 武道士之刃 Ⅰ
064 格斗专家
065 火爆防车 Ⅱ
066 日本纵断黑鲸纪行
067 蝎蝎人 2CD
068 爆走传说 Ⅰ
069 爆走传说 Ⅱ
070 异度装甲 2M
071 蚁哥正传
072 钢仁战记
073 首领锋
074 金田少年事件薄
075 金田少年事件薄 Ⅱ
076 太空战士战略版
077 太空战士 V1
078 装甲核心 2CD
079 钢铁风风云
080 战斗国家改
081 新战斗国家
082 沙罗曼蛇
083 性感沙罗曼蛇
084 未来警察
085 忍者
086 大战略
087 统梦
088 危机制造者
089 圣战士传说
090 龙球三合一
091 火爆坦克
092 快枪小子
093 毁灭公爵
094 魔杖的咒缚
095 炸弹人合集
096 麻雀俱乐部
097 雷神之锤 Ⅱ
098 大运动会
099 绝地风暴
100 太阳表决
101 游戏王
102 回旋之斩
103 火爆房车 Ⅰ
104 危机四伏
105FF4 – 6 合集 3CD
106 口袋战士
107 魔兽争霸 Ⅱ
108 梦幻 Ⅰ + Ⅱ
109 梦幻 Ⅵ + Ⅴ
110 异形
111 超时空要塞可有记起爱 2CD
112 世纪赛车
113 武戏
114 新世纪挑战者
115 街霸 EX
116 俺的料理
117 军师之心得
118 大富豪 Ⅱ
119 绝望医院 2CD
120 浮游岛战记
121 浪漫沙加 Ⅰ
122 魔剑美神 Ⅱ
123 正义纹章
124 绝地风暴 Ⅰ
125 操兵传
126 幻想大陆战记
127 龙的传说
128 超时空要塞 Ⅱ
129 行星格斗 Ⅱ
130 火星物语
131 战栗之门 3CD
132 银河英雄传说 3CD
133 无尽兵器 2CD
134 东京魔法学园
135 魂斗罗 Ⅰ
136 南梦宫合集
137 怪物农场 Ⅱ
138 雷怒机兵 Ⅱ 2CD
139 剑客指南
140 拥抱季节 2CD
141 紫炎龙
142 潜日员假日
143 少年军团
144SRPG 创作室
145 皇家骑士传 Ⅱ
146 独臂侠
147 恶魔城
148 宿命传说
149 天诛 Ⅱ
150 好运牛仔
151 秦始皇
152 吞食天地
153 幻想水浒传
154 红色警戒 2CD
155 第二次机器人大战
156 三国志 Ⅳ
157 幻想传说
158XMEN 对街霸
159 98 世界杯
160 双界仪 2CD
161 古墓丽影 Ⅰ
162 捉猴记
163 巫术
164 水印之书 2CD
165 时空之轮 Ⅰ
166 再会
167 怪物农场完整篇
168 光辉之季节
169 白发魔女
170 深海沉船记
171 炼金术士
172 天空战记
173 时空之轮 Ⅱ 2CD
174 时空游侠
175NEEL3 圣诞节 Ⅲ 3CD
176 007 Ⅱ
177 占士邦、007 明日帝国
178 水浒传 108 星
179 前进海贼
180 冒险少年
181 炸弹人赛车
182 天下第一蓝球
183 冰峰 RPG
184 银河之星 Ⅱ 3CD
185 毒蛇格斗三合一
186 亚典娜 3CD
187 真女神转生 3CD
188 超魔神英雄传
189 超级英雄大作战
190 沙罗曼蛇战略版
191 少年街霸 Ⅰ
192 暴走兄弟
193 少林寺
194 魔法门恶魔转生
195 上帝也疯狂
196 神奇之旅
197 时空侦探
198 恋之麻雀花礼
199 平城围棋
200 第三次机器人大战
201 机器人大战 EX
202 成吉思汗之元朝密央
203 成吉思汗苍狼与白鹿
204 信长野望之武将风云录
205 伦敦精灵侦探团
206 3D 台球
207 96 格斗
208 97 格斗
209 98 格斗
210 99 格斗
211 GT 赛车 Ⅰ
212 GT 赛车 Ⅱ
213 极品飞车 Ⅲ
214 极品飞车 Ⅳ
215 极品飞车 Ⅴ
216 GT 赛车真人版
217 雷霆战机 Ⅰ
218 雷霆战机 Ⅱ
219 越南战役 Ⅰ
220 越南战役 X
221 阿兰多拉 Ⅱ
222 妖精战士 Ⅱ
223 妖精战士 Ⅲ 3CD
224 生化危机 Ⅰ 2CD
225 生化危机 Ⅱ 2CD
226 生化危机 Ⅲ
227 生化危机枪版
228 恐龙危机 Ⅰ
229 恐龙危机 Ⅱ
230 古墓丽影 Ⅲ
231 古墓丽影 Ⅳ
232 古墓丽影 Ⅴ
233 浪漫沙加 Ⅱ
234 龙战士 Ⅳ
235 幻想水浒外传
236 铁拳 Ⅲ
237 山脊赛车 1 – Ⅳ 合集 2CD
238 陆行鸟不可思议游戏
239 陆行鸟赛车
240 陆行鸟 Ⅱ
241 太空战士 Ⅶ 4CD
242 太空战士 Ⅷ 4CD
243 太空战士 Ⅸ 4CD
244 王者模拟战 2CD
245 大航海时代 Ⅳ
246 机器人 α
247 实况 Ⅲ
248 实况 Ⅳ
249 实况 Ⅴ
250 自由人 Ⅰ
251 自由人 Ⅱ
252 闭锁医院
253 赛马
254 麻雀
255 麻雀兵
256 幻影斗技
257 魔法王朝
258 GOOISOUMDY
259 女子大作战
260 卒业 M
261 银河英雄 Ⅰ + Ⅱ
262 楚汉兴亡史（项刘记）
263 大航海时代外传
264 双截龙
265 前线任务决择
266 三国志 Ⅰ
267 三国志 Ⅴ
268 三国志 Ⅵ
269 三国志 Ⅶ
270 少年街霸 Ⅱ
271 少年街霸 Ⅲ
272 FIFA98
273 FIFA99
274 FIFA2000
275 舞王 Ⅰ – 辣妹子
276 舞王 Ⅱ
277 鬼魂力量 Ⅱ
278 太阁立志传 Ⅲ
279 天诛 – 忍凯旋
280 天诛 – 忍百选
281 天诛 Ⅳ
282 四人 RPG
283 水浒外传 Ⅱ
284 机器人大战 GF 4CD
285 魂斗罗 Ⅱ
286 心跳 Ⅱ 5CD
287 DDR Ⅲ
288 FIFA2001
289 格斗力量 Ⅱ
290 格斗力量 Ⅰ
291 机器人大战 α 外传
292 寄生前夜 Ⅰ 2CD
293 寄生前夜 Ⅱ 2CD
294 波波物语 Ⅰ
295 天使之翼(足球小将)
296 幻想水浒 Ⅰ
297 妖精战士 Ⅰ
298 江达尔之心
299 纵横七海
300 藤丸地狱变
301 鬼魂力量 Ⅰ
302 纹章传说
303 浪客剑心（格斗篇）
304 1945 Ⅱ
305 提督决断 Ⅲ
306 1945 Ⅱ
307 恶魔城历代记
308 牧场物语 Ⅱ
309 牧场物语 Ⅲ
310 舞王 Ⅰ
311 化解危机 Ⅰ
312 化解危机 Ⅱ
313 合金装备 Ⅰ
314 合金装备完全版 3CD
315 血腥咆哮 Ⅰ
316 血腥泡哮 Ⅱ
317 地之食卓 3CD
318 街霸合集 2CD
319 育城足球 1CD
320 信长野望将星录 1CD
321 神秘岛 5CD
322 心跳 Ⅰ 1CD
323 高达对战 1CD

欢迎来信来电索取各种目录。凡给本店来信一定填写好，贴好邮票的回邮信封及 2 元钱。(须写清目录种类)　营业时间：早九点 – 晚八点(节假日不休息)
来信或汇款请寄：北京市东城区交道口东大街 31 号　褚振亮(收)　邮编：100007　咨询服务热线：(010)84012073 二手货信息咨询(010)84027282
**北新桥总店地址：乘 106、116、13、107 路公汽车到北新桥下车，红绿灯西 107 北新桥站对面即是。**
酒仙桥第一分店地址：乘 401、402、408、413、、418、813 路公汽到酒仙桥商场下车，413、402 酒仙桥商场站点斜对面口内 15 号即是。
三里河第二分店地址：乘 13、21、15、19 路汽车到儿童医院下车，红、绿灯西 10 米路北即是！邮购只限总店，分店零售价格以门市标明价格为准。



北京凯华

# 酷隆维修中心

销售游戏机

热烈庆祝酷隆维修中心成立五周年！零利润维修游戏机！购物或维修送当期体育彩票！

**本期主打：PS Ⅱ 加完美直读**

满 50 元送 1注

凡购物(维修)满 200 元者，即送当期体育彩票或福利彩票 5 注，多买多送。机遇难得，500 万大奖等您拿！北京首家购物送彩票！

**心动不如行动快来酷隆加完美直读吧!!! 也可邮寄主机加直读!!!**
▲本直读由香港公司直接供货保证原装，价格在 380－1080 之间(兼容性在 60%至 95%)凡在本店购 PS2 主机者再加完美直读时可优惠 380 元(前十台，十台后可优惠 200 元)

凡来本连琐店维修主机者均报销车费 20 元(购主机者)

★ PS 原装光头底板型号特全：1001、5501、5502、5503、7000、7001、7002、7003、5903、7501、7502、7503、9000、9001、9002、9003 机的原装光头、底板均有现货。

**我们的承诺：维修成功率百分之百!!!**
**我们是专业次世代维修中心**

GBA 卡本月特价 可用手机换游戏机

**好消息：** 本店维修部刚从日本进口的次世代游戏机检测维修设备，提高维修实力和质量。
**维修机种：** PS Ⅰ、PS Ⅱ、DC、SS、GB 机 维修机也保修！让您绝对放心。欢迎寄机维修！
**维修范围：** 维修游戏机、光头、底板、直读、电源板、换底板、换光驱、换直读、换光眼、换电源板、换机壳，无所不能！

PSONE(主机＋原装电源＋AV 线＋直读＋保修＋记忆卡＋50 款游戏)＝666 元(原价 1150 元)
DC 主机(欧版主机＋AV 线＋上网卡＋手柄＋震动器＋电源＋10 款游戏＋原装上网盘＋记忆卡)＝880 元(原价 1100 元)
DC 主机(美版主机＋AV 线＋上网卡＋原装上网盘)＝580 元
DC 主机(日版主机＋AV 线＋电源线)＝580 元

GBA 主机只售 550 元整(数量有限)
二手 PS 280 元　　二手 DC 380 元

(特价)
PS2 18000 型(主机＋震动手柄＋原装 AV 线＋原装电源线)＝1880 元
PS2 30000 型(主机＋震动手柄＋原装 AV 线＋原装电源线)＝1880 元
PS2 35000 型(主机＋震动手柄＋原装 AV 线＋原装电源线)＝1880 元
主机邮费 50 元

**现有特价** PS5903 直读 VCD＋双手柄＋电源＋AV＋直读＋记忆卡＋10 款游戏＝980 元(限量)

**本期维修特惠**(只收取换件钱，不收手工费)
二手部：面向全国回收二手次世代游戏机(超高价)(PS、DC、GB、PS Ⅱ 高价回收手机)

二手 GB 机、薄机 150 元、彩机 280 元。
本期特色：新科最新款超级纠错可视，便携 VCD(仅购一月)，兼容 MP3，可车载夜晶显示器，也可接电视，带超薄无限摇控，商场价 2300－2500 元，本店只售 1500 元。限量限货，欲购从速。
最新款摩托罗拉 A6288 型手机兼商务通(仅用一月带两块原装电池、原装充电器)功能齐全，商场价单电双冲 4000－4300 元，本店只售 3200 元。限量限货

凡自带主机来本店加 PS2 完美直读者者均送 10 款 PS2 游戏
所有主机均现货(限量)欲购从速

**崇文酷隆店址：** 北京市崇文区永外安乐林路 10 号(凯华宾馆 3 号门市)(乘车路线：43、39 路(蒲黄榆站)610 路(李村站)25 路(琉璃井站)
邮编：100075　联系人：任杰
电话：87279958　传真：87279958

天坛公园南门　北
凯华宾馆
总店
丰泽园饭庄
中成宾馆



PocketPda

桑新电子

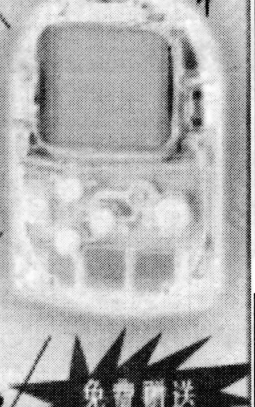
本物特價推介

CPU：32bit RISC
PCM：10bit

红外线通信设备
时间、闹钟、月历功能

◆可下载对应游戏 GAMES
◆可储存游戏进度(相当 15 格记忆卡使用，更可查看使用格数)
◆可在 PStwo 上储存 PS 游戏进度

◆ PS 全系列
◆ PSone
◆ PStwo(部分 GAME)



免费赠送详细产品目录

各地电玩店均有销售
全系列家用游戏机Ic、另配件
广州办事处咨询电话：020-81856568 林生
E-mail: szscd@163.com



# 天津 新光 大明 游戏专卖联合推出

请认准新光、大明专卖
以免给您造成损失和麻烦。

批发另售

1. 索尼 PS1、PS2、PSone、XBOX、NGC、DC 等各型号主机及周边配制。
2. GBA、GB 机(百余种卡)。
3. 十六位世嘉 m 型全兼容双制式机(百余种卡)。
4. 日本卡通动画。

服务：特聘广州技师维修 并收购索尼、DC、GB

**新光专卖：和平区滨江道 91 号(劝业至解放桥中间)**
**电话：022－27128075(23345729)　邮编：300041**
**乘公交 24、688、837、841、858 滨江道站下车即可。**
**大明专卖：南开三马路 51 号(天商对面麦当劳南 100 米)**
**电话：022－27263218　邮编：300100**
乘公交 11、12、19、600、631、639、673、800、849、863、952、906 天津商场站下车即可。

# 北京博凯利游戏精品邮购价目表

春节大酬宾

款款带给您心动的感觉

本公司宗旨:以诚为本,以顾客的利益为至尊!决不做虚假广告!以真实的价格、实在的质量、优质的服务、快捷的邮购速度,来回报广大玩友及本市玩友对本公司的支持与厚爱,并且本公司所有外地邮购商品全部采用快件邮寄。**如您在10天内未收到物品**,请速与我们公司联系,核实地址以便您在最短的时间里,收到您所喜爱的物品,希望各位玩友及本公司会员一如即往的支持本公司。

## 主机自选区

微软 128 位 X－BOX 主机＋生与死 3　3450
PSone 袖珍游戏机(原配件带振动手柄＋电源＋AV 线)　635
PSONE:袖珍游戏机套餐＋送配件自选价值 300 元内＋AV 线＋20 款游戏(自选)820
PS 套餐:主机(自选)＋送配件(自选)价值 300 元内＋AV 线＋20 款游戏(自选)　850　型号:7501/9002/9001
PS2 代游戏机:18000 型/35000 型/30000 型＋原装震动手柄＋8MB 记忆卡＋电源＋摇控器＋AV 线＋直读＋PS2 键盘＋PS2 鼠标＋20 款游戏自选　3100/3100/2900
PS2 代游戏机原配:18000 型/35000 型/30000 型＋原装震动手柄＋AV 线　2300/2250/2200
DC 主机套餐:美版/日版/欧版/亚版＋送配件(自选)价值 300 元内＋VCD 播放器＋DC 模拟器(任选)＋AV 线＋火牛＋30 款游戏(自选):890/780/720/690
DC 主机:美版/日版/欧版游戏机(原配带手柄＋AV 线＋网卡)　690/560/560
任天堂:NGC 主机＋路易鬼屋历险　1450
GB 单机:GBA 纪念版＋送 GBA 卡价值 200 元内卡(黑色)　780
GBA:32 位手掌机＋送 GBA 卡价值 200 元内自选　颜色自选 白/蓝/紫/红　610
GBA2001 限定版＋送 GBA 卡价值 200 元内自选　颜色自选白/蓝/紫/红　680
GB 彩机/薄机/厚机＋送 GB 卡(自选)价值 80 元内不限卡数　410/200/175
GB2001 限定版夜光比卡丘彩色超薄手掌机(可自调颜色)　580
NGP 彩色手掌机＋送卡核金弹头＋送卡 SNKisCOM　620
GBA 套餐:GBA 主机＋送配件(自选)价值 100 元内＋送 GBA 新产品任何一款(自选)＋送 GBA 卡价值 200 元内卡　750
GB 套餐:GB 厚机套餐:厚机＋送配件(自选)价值 100 元内＋送 GB 卡 80 元自选不限卡数　220
GB 薄机套餐:薄机＋送配件(自选)价值 100 元内＋送 GB 卡 80 元自选不限卡数　240
GB 彩机套餐:彩机＋送配件(自选)价值 100 元内＋送 GB 卡 80 元自选不限卡数　460

本公司高价回收各种二手机游戏机
按本区价格 60%－70%回收外地玩友可寄机回收

主机 50 元/台　GB 机 20 元/台
GB 套机 30 元/套 快件邮费

**凡购买任何一款 PS、DC、主机者均送 MD 游戏机、2001 格斗游戏机、超级赛车游戏机、会员卡、可自选,数量有限,售完为止。**
**凡购买任何一款 GB 主机套餐者均送太 8、铁拳人物模型及太 8 手表一个或会员卡可自选数量有限送完为止。**

## 二手主机自选区

九成新 PS 机(自选)＋送配件(自选)价值 200 元内＋PSVCD 卡＋20 款游戏(自选)　600 元 型号:7501/7500/9001/9002
八成新 PS 机(自选)＋送配件(自选)价值 200 元内＋PS 原装液晶记忆卡＋20 款游戏(自选)　500 元 型号:7000/5501/7001
七成新 PS 机(自选)＋送配件(自选)价值 200 元内＋PS 震动方向盘＋20 款游戏(自选)　450 元 型号:5500/7002/9003
SS 主机三洋光头/JVC 光头＋(双手柄＋4MB 加速卡＋樱花记忆卡＋金手指卡＋电源＋20 款游自选　400/450
DC 主机:美版/日版/欧版＋送配件(自选)价格 200 元内＋20 款游戏(自选)　570/450/480
PSONE 机:主机＋送配件自选 200 元内＋电源＋AV 线＋旅行充电电源＋20 款游戏自选　530
GBA 主机＋送卡(自选)价值 300 元内　460 元　超任一体机(送游戏)＋双手柄＋电源　420
GB 彩机/荧光机/薄机/厚机＋送 GB 卡(自选)价值 80 元内　290/280/150/120 元
世嘉 16 位手掌机:300 元　NGP 彩机＋送 NGP 彩机原装卡 390 元　WSC 手掌机＋送 WSC 卡 1 盘 330 元

主机快件邮费 50 元/台
手掌机快件邮费 20 元/台

**凡购买任何一款二手主机者均送太 8 腰表、挂表及项链、戒指一个以及人物造型一个或会员卡可自选数量有限送完为止。**

## 最新推出

A、GBA S 端子线(GBA 可与电视连接,这样您就可以在电视上感觉一下 GBA 游戏的魅力)　90
B、DC 万用 S 端子线　20
C、GB 万用网通卡(适用于 GB、GBC、GBP、GBA 主机)可浏览游戏网站,下载游戏,可在最快时间里,花最少的钱玩上最新的游戏,并送 VSB 键盘一个　190
D、GB 8M/16M 存储卡(适用于 GB、GBC、GBP、GBA 主机)在玩 GB 文字单卡或合卡时,常常 会因丢失记忆给您带来无限烦恼,现在有了 GB 存储卡就不会了,不论是单卡或合卡,所有文字游戏的记录不会丢失,您再也不会因 GB 卡无电或因合卡游戏过多而无记忆而烦恼　85/120
E、GBA 32M/64M 可录机可录卡;您想不用花钱就能得到 GBA 卡吗?只要拥有了 GBA32M/64M 可录机、可录卡,就可以实现　32M/170;64M/220
F、GBA 万用电视天线,想用 GBA 看电视吗?只要有了 GBA 电视天线,会满足想任何要求　150
G、GBA 超薄液晶显示屏,GBA 屏幕过黑往往给您带来烦恼,现在有了液晶显示屏就不会了,无论在任何强光下都会给您带来明亮的效果。　160
H、GBA 万用金手指卡(送金手指书一本)不用攻略帮您通关包括所有 GBA 游戏　130

快件邮费每件 20 元

★以上产品本公司会员均免邮费,并享受 8 折优惠并送 F/A18－A 皇蜂 VFA－113 刺客、A－10A 沙漠疣猪攻击机。F－117A 夜鹰隐形战机、F－16A 北约老虎大会,战斗机模型,自选可自行组装

## 配件自选区

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| DC 手柄 原装/组装/格斗 | 64/32/32 | DC 万用 VCD 播放器(送最终幻想 VCD 一套) | 45 | PSONE VCD 卡 | 210 | GBA 摇杆 | 10 |
| DC 记忆卡 2M/8M 记忆卡 | 29/36 | DC 原装键盘/鼠标 | 90/60 | PSONE 限定记忆卡/背包 | 30/33 | GBA 旅行充电电源 | 35 |
| DC 原装记忆卡(带屏幕) | 113 | DC 振动光枪 | 73 | PS 制转 | 30 | GBA 充电器 | 30 |
| DC 震动卡 组装/原装 | 26/78 | DC 原装光头 | 120 | 便携式 52 寸立体投影眼镜 | 900 | GB 万用对战线/放大镜 | 10/15 |
| DC 震动手柄 | 50 | DC 制转 | 35 | 3D 立体数码液晶 投影眼镜 | 580 | GB 彩/薄/厚电源 | 8 |
| DCVGA/万用 VGA | 42/230 | DC 方向盘 | 180 | PS2 原装震动手柄 | 150 | GB 彩/薄/机壳 | 15 |
| DC 用 GB/NGP 模拟器(DC 上可玩 GB/NGP 游戏) | 55 | PS 原装光头 | 260 | PS2 支架 | 80 | GB 便携试彩透皮套 | 15 |
| DC 用超任模拟器(DC 上可玩超任游戏) | 55 | PS 金手指(可对应所有机型的主机) | 30 | PS2 金手指 | 350 | GB 彩/薄/笔式充电器 | 25 |
| DC 用 GBA 模拟器(DC 上可元 GBA 游戏) | 30 | PS 120 格记忆卡 | 45 | PS2 旅行包 | 120 | GB 掠夺者金手指卡 | 63 |
| DC 用 N64 模拟器(DC 上可玩 N64 游戏) | 150 | PS 原装液晶记忆卡 | 85 | GBA 透明皮套 | 10 | GB 夜用灯/贴膜 | 10/8 |
| DC 万用 SS 模拟器(DC 上可玩 SS 游戏) | 40 | PSONE 专用液晶显示屏 | 580 | GBA 对战线 | 15 | GB 魔术卡 | 25 |
| DC 万用金手指 | 35 | PSONE 液晶屏放大镜 | 55 | GBA 镜面 | 10 | GB 充电器 | 25 |
| DC 开机盘 | 20 | PSONE 旅行充电电源 | 150 | GBA 夜用灯 | 20 | GBA/GB 耳机＋收音机 | 30 |
| | | | | GBA 放大镜 | 17 | PS2001 加强版金手指书(送金手指盘一张) | 40 |

快件邮费每件 10 元

**凡购买以上配件满 100 元者均送迷你型超人掌上游戏机一台,或送本公司会员卡一张,数量有限送完为止。**

## GBA 卡自选区

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| GBA 黄金太阳 | 90 | GBA 索尼克 | 120 | GBA 纯情房东俏房客 | 100 | GBA 真女神转生－恶魔城混血儿 | 160 | GBA 黑衣人 PS 版 | 100 |
| GBA 黄金太阳(中文) | 150 | GBAF－ZERO | 100 | GBA 铁拳 | 110 | GBA 拳皇 | 120 | GBA 闪灵悍将 | 120 |
| GBA 恶魔城(日文) | 85 | GBA 尖端 GTA | 75 | GBA 高达战记 | 130 | GBA 拳皇 EX 新血 | 140 | GBA 幽灵房屋 24 小时 | 150 |
| GBA 皇家骑士团 | 85 | GBA 马里奥赛车 | 75 | GBA 风之克罗诺亚 | 115 | GBA 快打旋风 2 | 150 | GBA 正版卡自选区 | |
| GBA 恶魔城(中文) | 100 | GBA 实况足球 | 110 | GBA 幻想传说－未来篇 | 135 | GBA 特鲁尼克大冒险 | 135 | GBA 黄金太阳 | 190 |
| GBA 快打旋风 | 65 | GBA 机器人大战 A | 90 | GBA 玛莉 2 代 | 110 | GBA 南梦宫 4 合 1 | 100 | GBA 机器人大战 A | 255 |
| GBA 2002 冬季运动会 | 130 | GBA 机器人大战 A(中) | 160 | GBA 洛克人 2 代 | 120 | GBA 生化危机 PS 版 | 120 | GBA 恶魔城中文 | 200 |
| GBA 龙战士 | 88 | GBA 侏罗纪育成 | 95 | GBA 实况足球 5(PS 版) | 120 | GBA 沙罗曼蛇 PS 版 | 80 | GBA 三国志中文 | 260 |
| GBA 三国志(中文) | 150 | GBAF/14 战机 | 90 | GBA 胜利十一人(PS 版) | 130 | GBA 星际争霸 | 100 | GBA 街霸 EX | 200 |
| GBA 龙战士 Ⅱ 使命之子 | 130 | GBA 核金弹头 EX PS 版 | 120 | GBA 街霸 3 | 150 | GBA 辛普森城堡 | 90 | GBA 幻想传说 | 300 |
| GBA 寂静岭 | 98 | GBA 街霸 EX | 120 | GBA 心跳回忆 2 | 130 | GBA 3D 铁鹰 | 90 | GBA 拳皇 | 300 |
| GBA 玛莉奥 A | 70 | GBA SNK－CONMOK | 100 | GBA 哈里波特中文 | 110 | GBA 罪恶工具 EX | 150 | GBA 铁拳 | 250 |
| GBA 坏瓦里奥 | 110 | GBA 钻地小子 | 93 | GBA 中央大陆之战 | 125 | GBA 史奴比探险 | 95 | GBA 萨尔达传说 | 260 |
| GBA 魔法假期 | 120 | GBA 幻想水浒传 | 93 | GBA 游戏王 6 代 | 160 | GBA GT 赛车 | 85 | GBA 真女神转生 | 260 |

快件邮费每件 10 元

**凡在本公司购买 GBA 卡者均可享受无限次换卡业务,并凡购买 2 盘以上者均送游戏人物液晶拼图一副,或太 8 腰表一只或本公司会员卡送完为止。**

## GB 合卡自选区

00401:牧场 2 中文、三国演义 2 中文、游戏王 3 中文、第五次中文…… 50
00402:机器人 F 中文、游戏王 4 中文、三国 3、牧场 2(全中文)……60
00411:口袋金中文、数码暴龙中文、第四次机器人中文、口袋银中文……60
00502:太空战士 8 中文、三国霸王大陆中文、2000 格斗、合金弹头……55
00601:萨尔达、勇者斗恶龙、三国 3、牧场 2(全中文)……　60
01302:口袋水晶中文、口袋金中文、银中文、游戏王 4 中文、孤岛冒险中文……105
01305:萨尔达大地中文、机器人大战 F 中文、2001 格斗核金弹头 EX、勇者怪兽中文……130
01201:口袋金、银、红、青、绿、水晶、黄中文、牧场 3 中文……120
01602:勇者斗恶龙 6、口袋妖怪蓝、口袋红、牧场 3、三国(全中文)……90
012601:拳皇 96、97、98、街霸 3、柯南、饿狼……45
01101 太空战士 4、三国霸王大陆、第五次机器人、海陆空大战、信长野望、大富翁中文……60
01102 牧场 3 中文、口袋水晶中文、NBA2001、坏玛莉 3 中文、口袋黄中文、饿狼五 ……75
01401 牧场 3 中文、牧场 2 中文、核金弹头、游戏王 4 中文、孤岛冒险中文、SD 机器人中文、七龙珠中文……75
01502 97 格斗、龙珠、SD 格斗、灌蓝高手、恶魔城、核金弹头……50
01701 游戏王 4、萨尔达大地、第五次、数码暴龙 3(中文)……65
01801 机器人 F、游戏王 3、口袋钻石、海盗军团中文 ……75
01802 口袋金/银、三国 2、铁金刚、机器人大战 F(中文)……60
02001 玛莉兄弟、坦克大战、世嘉拉力、反攻坦克 ……30
02002 96 格斗、饿狼传说 4、幽幽白书 4、七龙珠、太空战士(中文)…… 55

## GB 单卡自选区

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 黄金太阳中文 | 56 | 幻想传说中文 | 35 | 超魔神英雄传中文 | 55 | SNK 对卡普空 | 55 | 萨尔达时空之章(中文) | 48 | 沙丘 2000 中文 | 70 |
| 机器人大战 A 中文 | 75 | 中日甲 A 联赛(中文) | 65 | 星之海洋中文 | 70 | 樱花大战中文 | 65 | 大地之章(中文) | 48 | 牧场物语 4 中文 | 48 |
| 射雕英雄传(中文 PS 版) | 50 | 2001 越南战役 | 45 | 2002 格斗拳皇中文 | 65 | 真女神转生 1＋2 中文 | 75 | 洛克人 DX3 代 | 65 | 封神演义中文 | 38 |
| 幻想水浒外传中文 | 75 | 古墓丽影 3 中文 | 75 | 名侦探柯南 3 中文 | 50 | 三国志 4 中文 | 75 | 真女神转生白之书(中文) | 60 | 勇者 1＋2 中文 | 30 |
| 大航海时代中文 | 35 | 纹章传说中文 | 53 | 古墓丽影·剑的诅咒中文 | 58 | 帝国时代 | 37 | 浪漫沙加 | 60 | 1942 街机 | 25 |
| 天诛 4 中文 PS 版 | 65 | 恐龙危机 | 65 | 机器人大战 F 完结中文 | 50 | 盟军敢死队 | 37 | 龙战士 | 75 | SD 机器人大战中文 | 32 |
| 生化危机 2 中文 | 60 | 数码怪兽水晶版中文 | 75 | 梦幻之星中文 | 55 | 红色警报 2 中文 | 58 | 提督决断 3 中文 | 70 | 实况足球 2001 | 40 |
| 口袋水晶中文 2 时钟 | 35 | 心跳回忆(文艺、体育中文) | 46 | 风来之西林(PS2 版) | 50 | 英雄无敌 4 中文 | 37 | 格兰帝亚中文 | 75 | NGA2001 | 32 |
| 口袋水晶(壮士版)中文 | 28 | 太空战士 X 中文 | 50 | 2001 饿狼中文 | 60 | 核金装备中文 | 45 | 阿卡迪亚(DC 版) | 55 | 孤岛冒险 2 中文 | 43 |
| 口袋水晶(翡翠版)中文 | 28 | 心跳回忆 2 中文 | 60 | 鬼屋魔影 | 65 | 魔法骑士 2＋3 中文 | 45 | 勇者斗恶龙 4 中文 | 45 | 格斗王 2001 | 43 |
| 游戏王 5 中文 | 55 | 勇者斗恶龙 3 中文 | 43 | 机器人大战 F2 中文 | 63 | 真女神转生卡片招唤师 | 58 | 勇者怪兽篇 2 中文 | 65 | 恶魔城 2 中文 | 65 |
| | | | | | | | | | | 太空战士 9 中文 | 65 |

**凡购买 GB 卡 3 盘以上者均送合卡 1302 一盘,或“战斗机模型一架可自行组装或会员卡一张数量有限送完为止,快件邮费 5 元/盘。并且本公司开展换卡业务,凡在本公司购买的 GB 卡可享受无限次换卡业务具体换卡方法可电询。**

**邮购汇款地址:北京市广安门 邮局 100053 信箱 001 分箱**
**收款人:北京博凯利公司　邮编:100053**
地址:北京市广外马莲道甲 17 号(此地址不收汇款及信件)乘 414 马莲道南口下车向东 50 米路北、609 红莲南路下车对面即到　咨询售后服务电话:(010)63274599
邮购查询时间:早 10:00—16:00(周二休息)

**好消息:**
本公司现聘请具有 10 年维修经验广东技师,可以维修各种游戏机,成功率100%,如果您所喜爱的游戏机出现了故障,我们会为您排忧解难,并且在本公司维修主机者,我们只收零件费,不收维修费,会让您花最少的钱,重新拥有自己所喜爱的游戏,本公司会员在本公司维修游戏机,可以享受 8 折优惠。

**郑重声明**
1、本公司产品均经有关部门检测,保证消费者利益和权益。
2、因市场变化个别产品会有浮动,广告版权、解释权属本公司所有请来电来函查询。

# 好消息 长沙火星电游春节期间批发价大酬宾

为了庆祝我火星电游广州总部正式对外批发及感谢广大邮购客户与本市玩友，一年来对本公司的支持与厚爱，我们将实行春节期间批发价大酬宾活动，购物不论多少，一律按批发价给予优惠，并且将尽量加快邮购的周转速度，保证即收即付，寸阴不误，欢迎广大顾客光临，或汇款邮购吧！(限期 2 个月有效)

**本月惊喜区**

二手机及配件回收(超高价至超低价)

彩机 220 元以上　厚机 80 元以上
薄机 100 元以上　夜光机 150 元以上

此主机收购要求：屏幕不能损坏，玩游戏时中间无线条(如果主机损坏及无图像价格电询)
大量回收索尼 PS 光头(配件必须齐全，新旧不管，一律 30 元/个)
另实行 GB 换取全新 GBA 业务(免邮费)掌机加 360 元；薄机加 430 元；夜光机加 400 元；厚机加 480 元

**PSTWO DVD 解码：9 秒钟解码(可用任何 DVD 原版碟引导，成功率为 90%，350 元/套；6 秒钟解码(最好用生与死引导，成功率为 50%，230 元/套；(附图)**

**SS 类配件**

| | | | |
|---|---|---|---|
| SS 全新 JVC 光头/三洋 | 110/90 元 | SS 原装光枪 | 65 元/支 |
| 电影卡(3.0) | 200 元 | 组装手柄/全新原装手柄 | 15/30 元 |
| 原装记忆卡/金手指/加速卡 | 80/50/80 元 | 译码 IC(附图)/制转 | 80/30 元 |
| SS 原装电源板/全新光头板 | 35/100 元 | 原装摇杆/摇控手柄 | 50/40 元 |

| | |
|---|---|
| SS、PS、N64 一体原装摇杆 | 180 元 |
| 三洋/JVO/日立主机 | 150 元 |
| 内存/图像芯片 | 30/80 元 |
| 原装导电胶(3 个)/十字架 | 1.5/5 元 |

SS、PS、DC(包括所有金手指密码)　磁盘 10 元/光盘 15 元

**PS 配件类**

| | |
|---|---|
| PS/PS2 专用 VGABOX | 265 元 |
| 老原装全新手柄线路板 | 15 元 |
| 全新光头(一个月包换) | 245 元 |
| 光头支架/光头资料线 | 80/20 元 |
| 原装光头托盘/电机线 | 15/15 元 |
| PS、PSone 原装/组装振动手柄 | 65/30 元 |
| PS 原装/拆机激光管(附说明) | 30/5 元 |
| PS1M/4M/8M(北通)记忆卡 | 20/35/70 元 |
| 光头驱动(BA5977FP、BA6398FP) | 45 元 |
| PS2 打鼓机(可用于计算机) | 260 元 |
| PS2 光头驱动芯片/CPU | 50/80 元 |
| 原装/组装导电胶 | 3/1.5 元/5 个 |
| 电源/PS 电机四线插座 | 15/10 元 |
| 电源板原装 60/组装 | 40 元 |
| 电机/传动齿轮(5 个) | 10/20 元 |
| 原装透镜绕阻一体化 | 40(附说明书) |
| 普通/9 字头主机电影卡 | 170/180 元 |
| PS、SS、DC S 端子/RGB 线 | 15 元 |
| PSone 图像内存 M53031E－47 | 40 元 |
| PSone 图像内存 M53031E－47 | 40 元 |
| 手柄转 PC 万能转接接口 | 40 元 |
| 北通格斗手柄/组装手柄/制转/PDA | 15/8/25/200 元 |
| PC 解码 IC30 元(附图)/主板手柄原装插槽 | 60 元 |
| 保护电阻(上标有 15、20、50)10 元(告知玩友手柄、记忆卡、金手指无效则主机保护电阻烧坏) | |
| FS3KM、K2125、C4977、C4507 开头管，场效应管 | 20 元 |
| PS2 遥控器/原装光头/PS2 支架 | 50/300/15 元 |
| PSone6 寸原装显示屏/随身电源 | 600 元/块/180 元 |
| 光头润滑油(原装索尼、土星专用) | 10 元 |
| PSone 保护电阻/102 直读 IC | 10/70 元 |
| PSone 三极管 AE－RS(玩象：无指示灯) | 15 元 |
| PS2DVD 版游戏一百多种 | 10 元/张 |

**DC 配件类**

| | |
|---|---|
| 全新光头/翻新光头 | 140/90 元 |
| 组装/原装手柄/鼠标 | 30/65/40 元 |
| 记忆卡 1M/2M/4M | 30/35/50 元 |
| PS、SS 手柄及计算机键盘转接 DC 的转接器 | 85 元 |
| 主电机/辅电机/手柄保护电阻/原装手柄线 | 20/15/10/15 元 |
| DC 原装枪 | 80 元 |
| 光头原装振动整板 | 80 元 |
| 光头驱动片(BA5686FM) | 30 元 |
| 风扇 塑质/铁质 | 30/40 元 |
| 原装手柄 L1、L2 键感应器 | 15 元/个 |
| 原装手柄线路板/方向键 | 30/5 元 |
| 播放 VCD/MP3 转换器 | 10 元 |
| 金手指密码卡(带 2M 记忆卡)/电源 | 40/20 元 |
| 图像驱动芯片(现象；无图像；无声音；型号：6145、6258) | 180 元 |
| 原装/组装导电胶/托盘/齿轮 | 5 元/2 元 5 个/15/10 元 |
| 光头黑排线(资料线)/手柄外盒/手柄延长线 | 10/10/1 元 |
| 电源板配件：K2662、C4596、D1056、D1856、FCQ10A3L YG80K09、FA5317、SLNB 桥堆 | 20 元/片 |

**其它**

| | |
|---|---|
| 拆 GB 机的万用启子 | 15 元/把 |
| GB 中文金手指/密码彩书 | 80/15 元 |
| 3DC 精装盘片众多欢迎选购 | 15 元/片 |
| PS2 原装记忆卡 8M | 220 元 |
| 拆主机芯片吹风 | 80 元 |
| N64 光盘 80 元/套 | 6 张 |
| 超任光盘(送目录) | 60 元/套/5 张 |
| PS2 动感方向盘(原装/组装) | 900/180 元 |
| 专用进口维修工具一套(可以打开游戏及配件所有螺丝) | 50 元 |
| GB、GBC、GBA 大容量通用袖珍充电器(可用 4 天) | 40 元 |
| PS、SS、N64，超任模拟器(计算机) | 20 元 |

**GBA、GB、PS、PS2、DC、PC 攻略齐全，价格超低，欢迎索取目录(例如 PS，勇者斗恶龙全彩 200 页才 5 元)GBA 攻略一律 15 元。**

**精品类**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 太 8 情侣表 | 85 元/个 | 太 8/10 项链 | 15 元 | 游戏王卡片 | 5 元 |
| 太 10 情侣表 | 95 元/个 | 鬼武者烟盒 | 25 元 | 萨尔达卡片 | 5 元 |
| 太 8/10 腰表 | 48 元/个 | 太 8 皮项链 | 11 元 | 太 8/太 10/拳王/合金装备/街霸布挂画 | 15 元/幅 |
| 太 8/10 戒指 | 10 元 | 太 8/10 钥匙扣 | 8 元 | 太＋2002 的挂历 | 30 元 |
| 8/10 手链套装 | 26 元 | 太 10 手链 | 12 元 | 游戏模型(拳王/古墓 5/街霸/生化等等) | 40 元 |
| 太 8 铁包 | 20 元 | 太 8/10 合金装备火机 | 15 元 | | |
| 太 8 夜光链 | 15 元 | 召唤王代卡片 | 5 元 | | |
| 太 8/10 烟盒 | 25 元 | | | | |

**PS Ⅱ原版类**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 合金装备Ⅱ | 350 元 | ICO(中文) | 380 元 |
| 足球终极篇 | 470 元 | 生与死 | 455 元 |
| 实况足球 5 | 420 元 | 鬼武者 | 350 元 |
| GT3 赛车 | 280 元 | 决战Ⅱ | 410 元 |
| 鬼泣 | 450 元 | 太十 | 470 元 |
| 保镖 | 270 元 | 犯罪 | 430 元 |
| ZOE | 310 元 | | |

**PS**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 实况 5 | 30 元 | 疯狂的士 | 100 元 |
| 机械 α 外传 | 30 元 | 梦幻之星Ⅱ | 400 元 |
| FF8 | 80 元 | 足球 2000 | 30 元 |
| 基连野望 | 30 元 | **SS 原版** | |
| 纹章传说 | 30 元 | 95 格斗王 | 30 元 |
| **DC 原版** | | 饿狼传说 | 30 元 |
| 波丝王子 | 30 元 | | |

**GBA 配件**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 格斗摇杆 | 10 元 | 豪华耳机套装(专用) | 15 元 |
| 镜片/镜片保护膜 | 10 元/7 元 | 充电器/透明皮套 | 30 元/10 元 |
| 腰包/可挂于皮带的包 | 8 元/9 元 | 10 合 1(套充、皮套、放大镜) | 70 元 |
| 对战线 1 拖 2/1 拖 4 | 15 元 20 元 | 豪华挂绳 | 5 元 |
| 卡盒(4 个/套) | 10 元 | 狗灯/蛇灯 | 20 元/17 元 |
| 豪华灯(高亮度可调) | 25 元 | 豪华汽车充电器 | 30 元 |
| 豪华放大镜(带灯) | 20 元 | | |

**原装主机类**

DC 类：AV 线＋电源＋原装手柄＋10 张碟＋4M 记忆卡；日版/美版/欧版(790 元/800 元/745 元/台)
PSONE 类：AV 线＋电源＋原装振动手柄＋10 张碟＋PSONE 记忆卡；103A、102A(保修壹个月)/103B、102B(光头保修陆个月)；635 元/630 元 790 元/760/台
PSTWO：AV 线＋大功率电源＋原装振动手柄＋支架 30000 型 2080 元(绝对原装，封条无撕毁)；NGC(原配置)1800 元/台　X－BOX(原配置)3500 元/台
GBA 主机：日版/香港版(570 元/560 元/台)；彩机/薄机/厚机(380 元/280 元/120 元/台)　世嘉 MD16 机：AV 线＋电源＋双手柄＋制转 90 元/台
SS 机：AV 线＋电源＋原装手柄＋10 张碟 320 元/台(主机壹个月包换，叁个月保修)SS 黑/金/银三种光盘共一千余种，欢迎邮购。

**GBA 卡**　特价区

黄金太阳
机器人大战 A
皇家骑士团
坏玛丽
恶魔城中文版
游戏王五
大富翁
信长野望
三国志
街霸 2
玩具大兵
幻想水浒
ZOE
成龙
泡泡龙
玛丽奥Ⅱ
侏罗记Ⅲ
雷霆战机
毁灭战士

以上卡 80 元/个

玛丽赛车
F－14 战机
GT/GBA 赛车
翠儿派队
钻地小子
风之少年
玛丽奥
龙战士 1
恶魔城(日文版)
大富翁

以上价格为 60 元

| | |
|---|---|
| 寂静岭 | 110 元 |
| 拳王 EX | 98 元 |
| 中央大陆 | 98 元 |
| 大战略 | 98 元 |
| 洛克人Ⅱ | 98 元 |
| 拿破仑 | 95 元 |
| 铁拳 | 95 元 |
| X－NEN 战士 | 90 元 |
| 心跳回忆 | 120 元 |
| 索尼克Ⅱ | 95 元 |
| 魔法假日 | 90 元 |

大量批发空白 CDR 超低价 超任价　供应超任游戏软件(磁盘)3 元/张

**街机类**：本部独家提供 PS、SS、DC、PS2、改街机业务、承接枪击(鬼屋)、跳舞机更换新节目与街皇转换器升级及维修业务，并提供 PS、SS 街皇转换器更换 DC 街皇转换器(可以玩直读与不直读的节目 180 多个)更换费：250 元/套，一年免费保修(本部引进台湾版的原装 DC 直读黑碟可用于各种街机转换器上投币，100 元片)，本部还提供大型赛车、跳舞机、枪机等模拟机更换其它节目及维修。

**广州总店批发电话**：TEL/FAX 020－81856251　交通银行帐号：40551270710166109　户名：李宗雨
**湖南总店汇款地址**：湖南省长沙市解放东路 28 号火星电游　建行帐号：4367422926780052622　交行帐号：60142850649473206
农行帐号：637031001001299239 收款人：李宗文　热线批发电话：0731－4127175　联系人：李先生　邮购部电话：0731－4132527 吴小姐
投诉电话：013873117079　邮编：410003　Email:zongliangli@163.com

**在此感谢各加盟店的支持，并推荐给各位玩友(以下分店均为零售及批发)**
怀化市(圣虹电游)TEL：0745－2766059、13034856546 阮杰
湘潭市(百草园电玩软件)TEL：0732－8265252 陈美华
浙江省金华市现代电脑市场 G 区 2115 号(浪腾电玩)TEL：0579－2465364 郑涛
邵阳市(博伦电玩经营部)TEL：0739－5181888 谢武
济市经四路 538－1 号(瑞都电游)TEL：0531－7065149 马先生

# 三颖电器商行

●本商行集批发、零售及修理于一体，专门经营家用游戏机、手掌机及各种卡带。

① *PSone：101 型/102 型/103 型
*DC 机：美版/日版/欧版
*16 位世嘉机：Ⅱ代/Ⅲ代/Ⅴ代/幻彩型
8 位游戏机、学习机
② *GBA、GBC、GB 超薄机、厚机

以上各机种的游戏各 1000 多种，各机种的周边配件品种齐全。

我商行以可靠的质量，优惠的价格营造了一个游戏新世界。欢迎四方的新老客户光临。

地址：浙江省义乌市稠州中路 92 号
邮编：322000　联系人：段建辉
电话：0579－5535396　5539523
传真：0579－5520387
广州批发：020－81857059

# 招聘启示

●《电子游戏软件》杂志社
●《软件与光盘》杂志社
●《网上俱乐部》杂志社

——三大游戏媒体联合招聘编辑

应聘者要求如下：

1. 对电子游戏、电脑游戏或网络游戏某一领域造诣很深。
2. 熟悉计算机及相关排版软件，有较强的文字能力。
3. 两年以上的编辑经验或游戏媒体工作经验优先。
4. 年龄 20－28 岁，男女不限。

**应聘者请将简历一份(上贴照片一张)寄至：**

北京安外安德里北街湖景苑 1 号楼 B 座四层　办公室收，请注明"应聘"二字。

邮编：100011
电话：(010)64472180
联系人：石小姐



《电脑自做》
&
《网友》
电脑自做 发烧天地
e网之上 网友为先
一流的选题策划 一流的编辑作者 创一流的杂志
好看、实用、属于你的杂志
电脑自做
第1期
2002年1月出版
特别策划1
2002年迎新装机专题
特别策划2
理性的回归——主流纯平显示器专题
本期精选
三国演义
P4 DDR芯片组大决战
菜鸟林子
新手看图识电脑
6.50元
ISSN 1009-3273
网友
Net friends
光盘
第1期
2002年1月
坛子里的斑竹们
——四大版主访谈
给Windows XP加速
2001年十大病毒回顾
中毒急救术
ISSN 1009-7325
電腦DIY进阶一点通
電腦DIY进阶一点通
原价18.00元
特惠10.00元
敞开DIY的大门
传授DIY的经验
塑造DIY的高手
聶聶书屋
书传承着文明 书屋沉淀着文化
杀毒急先锋
原价12.80元
特惠5.00元
（含光盘）
病毒你怕不怕 让实例来说话
黑客你怕不怕 让专家来治它
杀毒急先锋
带张光盘去装机
9.8元
书
网友
泡网高手
19.80 元
信息时代的加油站
上网操作1000问
HOT! GAME
游戏帝国
特惠9.00元
电脑DIY
实用技巧
1000问
18.00 元
网上快车
——上网其实很简单
原价34.00
特惠20.00
全国各地报刊零售点热售
可邮局订阅，可汇款至杂志社邮购（免邮费）
地址：北京市海淀区车道沟10号 《电脑自做》杂志社读者服务部 曹霞
电话：(010)68962900 68411707 传真：(010)68962898

Inspire the Game




## 龙哥热线

### 最强索尼迷出现!?

这里我们再来看个笑话。本部天师自从 DC 烧毁并“努力地”玩了几款 PS2 游戏后，突然对外宣称自己是“索尼迷”，随即遭到编辑部内老牌索尼迷如金腕轮、老牌 N 面派兼本当 GMAE FAN 风林的强烈抵制，并勒令不让加入，并放言“你是否永远留于 SEGA 阵营中则不关我们的事”。金腕轮说，“你我本是互相敬重的两派代表。不但你不能加入索尼，就连你的子女也不得加入”，好么!

甭说天师了，莱因总帅这 PS2 正版 N 张的强人——FF 代代通、DQ 通了一至六代、机战达人、吉翁军专业机师、粗通日文，外加爆机无数的丰富游戏阅历(FC 起)，金腕轮他们不是照样不让加入么?

莱因昨天(12 月 26 日)刚花 380 买了张 PS2“心跳 3”，在金腕轮看来，也不过刚从“伪非索尼迷”(爆笑)转变为“见习索尼迷”而已——金腕轮认为，SHIN · 索尼迷必须要玩足球游戏而且得是真 · 球迷，这点莱因不满足，所以还要无限期考查下去……

看来天师若想成为史上最强索尼迷，的确还有很长的路要走!(爆笑)但也不是没有希望哦!您没听他说吗，前段看到 SCE 丸山茂雄主持的精彩“PLAYSTATION PARTY”后，竟产生出找到组织的感觉哩……

**●1、去年 6 月在杂志上邮购的 DC，一直使用到 11 月还挺好，但最近每次开机都先是黑屏一会儿，然后突然出现开机画面之后便死机。只有经过多次开关机才能恢复正常不知是怎么回事? 是否与温度有关? 本人室温极低。 2、我有一金手指盘但不知怎么用，可否介绍一下。(济南致远双语实验中学 郑杰)**

1、估计与室温有关。上期天师的机器不也莫名其妙地死掉了吗? 我认为 DC 的光头读正版很不好，但读盗版意外顺利。天师的机器完全就是被正版给害死的，说明 DC 的光头在设计上有些问题。

2、很容易，你应该能读懂菜单画面的那些英文，按提示操作就足够了。具体是哪儿不知道怎么用?

**●PS2 加金手指后，机器报废的很快，真是这样吗? (大量读者)**

这要看你是否买到了全新的 PS2 主机了。如果 PS2 外新内旧，加了 IC 很快就玩儿完，这倒没有什么稀奇的。可如果说一台新机器加了金手指用不了多久就读不出碟，就很难令人相信了，这绝对是被 BOSS 黑了的必然结果。龙哥身边每天玩数小时，半年内什么事都没有的 AR2 机器多得是。可见，加 IC 是小，买一台可靠的机器是大。如果大家不能保证自己的机器新旧，则宁可先不买——一定要到公认的有信服力的店中去购买机器，而一家店铺有无实力是很容易识别的，恐怕就不用龙哥多说了。

总之，掏钱买东西不是那么简单的事，大家应该多留心才是。

**●天师兄:你好! 在下非常欣赏你的硬派作风，希望能继续保持并发扬光大!**

**我有几个总是要请教你。1、天师为何只研究梦美，而不研究拉力? 请具体说明两者差异。 2、甩尾与侧滑是否为同一概念? 请详细分析。 3、天师玩不玩正统 RPG。**

**希望天师能把对应相同玩家的著名游戏进行比较，比如梦美与拉力，而不要把 GT 与梦美相提并论，GT 只能与山脊比较。**

**还有几点请天师转告特工黄，并与他一起商量:**

**1、《电玩新势力》中的“业界海盗船”(人物访谈)完全是败笔，把宝贵的容量拿去摆个人空口说白话(日语讲座?)，简直是浪**

●索尼音乐发售的“世嘉经典 BGM 合集 VOL1”获得空前成功，VOL2 提早发卖! CD 盒子里有玩家和 SEGA 音乐人的感慨!!

**买正版游戏——带领我们通往神奇游戏世界的康庄大道**

**费。必须换个新栏目，叫“天师道场”什么的，专门研究硬派游戏。可以收录格斗高手之间的精彩对决，如曾把龙哥打哭的特工黄与新生代达人天师之间的对决，以及世界各重大比赛的实况。还要把梦美中各赛道完全收录，定要由天师亲自驾驶! 2、在模拟器中，请收录 MD 的幽白、各代索尼克、兰古瑞萨 2，NGP 的顶上对决，以及历代恶魔城。 3、希望开设一个栏目，收录经典 CG、经典动画、经典 BGM。**

**以上的问题与建设(议)，劳驾天师在“电软”中给予答复。在下感激不尽，这里先拜谢了!**

**樱花，在盛开时凋凝(?)，代指美丽伟大无私，曾经辉煌却不再拥有的激情岁月。谨以此纪念《电软》中已经离去或即将离去的前辈们。**

**祝:好好游戏，天天进步!**

**真 · 伪玩家 卢威利(湖北黄石市铁山区)**

伪非索尼迷 NO.1 天语:卢读者，首先感谢您对本刊和电软兄弟杂志的支持与厚爱，很愿意有此机会能和您进行一次对话。

1、主要是因为我没有深入研究过拉力。但个人以为，梦美比拉力要硬。虽然我看到过街机高手的拉力 2 表演，但自己好像并不太适应拉力的走法，玩得比较少。DC 版梦美已酷极，但若各位有幸看到街机“梦美 2 · DX”，必有所悟。 2、甩尾的过程就是侧滑。或者说甩尾是侧滑的起始动作也行。 3、两款。第一款是 N 年前的软盘版仙剑，玩这个游戏是因为看得懂中文。我记得当时为了节省上机费，还使用了 GB4 修改数据;第二款是格 2，因为也能看懂。也许是对游戏的评判有问题，对我而言除非是莎木这样的游戏，通常 RPG 已很难接受。长级、踩地雷这种东西，以及由此带来的成就感，我从未体验过，只觉得十分痛苦。玩 RPG 可比玩 GUNGRIFFON、梦美、东京巴士、VF、1945、GBA 玛莉等广义 ACT 难多了。见笑。对 RPG，我会“努力”。(泪)

我也和资深任天堂名人宇部先生讨论了这个问题，宇部说是我还没有看到强极的 RPG，他开导我说，有朝一日我总会喜欢上某款 RPG 的，是那个“她”还没有到来。我又何尝不希望如此(之前我也有接触过正统 RPG，却发现根本无法投入进去，则何必再去理会)? 所以现在我每天都坚持期待 PS2 格 X，并奢望能参与攻略制作(笑)。后来我们聊到了任天堂，我说塞尔达 64 这种“RPG”尚能如何? 宇部更正我说塞没有“级”的概念，像一部电影。

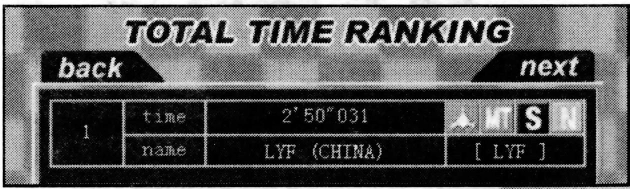
电新问题——

1、大家注意下期电软免费附赠光盘中的全球 NO.1 梦美达人之“旁观者必倒”型驾车手段(LIGHT USER 绝对无缘得见的超终极画面。龙谷、海边、RINK 道的三段回放。看过之后所有人将不会再有玩 GT 的热情和玩梦美的信心。而这还仅仅是李达人的较低水平展示)和 GGB 爆烈画面(注:GGB 无 REPLAY 存储，加之 PC 硬盘容量仅剩 6G，莱因命令录制时间不得超过五分钟，于是俺便很随意地收录几个镜头，绝非正式作战(省装备?(笑)……真要那样打的话恐怕……)，但游戏的残酷一面倒也能看出，特别是“猎象”时，还有精彩画面哩!)。

从今往后，电软编辑自己写的攻略，多半会在彩页中出现，因为是一边打一边录，所以会有详实的图片说明。今后我们会不断奉献出“真正好用”的名作、新作攻略的(然而，编辑的水平毕竟有限，还好有特约撰稿人以及广大读者可以依赖、信赖，所以也请大家踊跃投稿吧!若您不放心，亦可通过打电话或 OICQ 与我们即时确认看是否需要)……

2、3:请大家留意前期“电新”，不是有 DC 版“机动战士高达”的动画和莱因对此游戏的简要解说吗? 类似的东西还会有的，考虑到勿施于人，没敢上太多。说到这里，不妨透露一下，天语有意与莱因总帅协力，做一个 GUNGRIFFON 与同类 GUNDAM 游戏的对比(下期电软将在黑白页与附赠的 VCD 中双管齐下!)——正如卢读者所指明的方向，不同“机师”对“机师专用游戏”的审判。另，天语现已接到资深游戏评论家 SILENCE 和人气爆发中的风林之“VF4 挑战状”，不知……呵呵，最近尽是些好东东，大家可不能手软啊。但也别太泛泛地玩(倒)。

# 达人不能承受之痛　桂林 李翊丰




↑海边道 TIME ATTACK 模式,李翊丰达人勇夺世界第一!他并以此成绩的成功上传,来深切缅怀大川功先生……

大家好!首先我要向天师(帮我买到正版)和阿新(帮我注册 ID 号)致以最高的谢意!没有你们就无法上传!还有广东的许杰(在线玩飞空之舞的,ch@b:0000005000088979),谢谢你教了我很多东西,杰哥,只是这长途电话费太贵了。(倒)

这几天,那个叫 PICO 的日本玩友一直在跟我较劲儿。哎!这也难怪,因为我夺走的大部分是他的记录,他能不跟我急?(爆笑)我首先破的是三七道,并以 2 秒的优势超出,我以为世上没人能超过我了,要让日本人看看中国玩家的实力!于是就把 REPLAY 上传了。其实上传 REPLAY 是极其嚣张的行为,意思是:就算你能看到我的驾车全过程,也无法模仿,那需要极高的技术!谁知过了两天,还真被他以 1 秒的优势超过了,很明显——他是研究了我的 REPLAY 后才超过我的。我当时真有点后悔上传 REPLAY,心里真不是个滋味。这时,老大(天师)发话了:"现命你将第一名速速夺回,违令者军法处置!"急得我立即采取行动,马上掏出手柄,向"三七道"出发……经过 2 小时后,我终于又把第一名夺了回来,超出 PICO 一秒,最终以 1'55"343 报收,总算逃过了一劫!否则那军法……(汗)

在这 2 个小时的时间里,一种究极的、以前从未有过的感觉出现了——我无法控制自己的呼吸和心跳,就象心脏跳到嗓子眼堵住了气管,几乎窒息了!冲线时眼前一片空白,全身颤抖……之后要老半天才恢复心跳和呼吸,以至于每次玩"三七道"之前都要做深呼吸。(笑)这是因为大脑将全部的精力都集中在赛道和对车的控制上,已无法顾及心跳和呼吸系统了!这种感觉我只有在"三七道"这样驾车的情况下才出现:95%以上路段油门全开!无需刹车和降档!全程最低时速 384!脑、手、眼一刻都不闲着!(节奏快得无法想象)

很遗憾,当今天下能这样驾车的只有我和 PICO 两人,所以能有这种感觉的可能也只有我们两人。请注意:梦美与别的游戏最大的区别就在于:即便已获得世界第一,也不能肯定自己的走法是最佳的!还要继续动脑研究……这也是梦美的魅力之一。如"海边"道我已经夺得世界第一,但我的走法也不是最佳的!到现在为止,我唯一能肯定的就是只有在"三七"道我才能(敢)发挥出火箭的全部性能,并且找到了最佳走法。

我是多么衷心希望大家体会一下这种究极的感觉啊!别再犹豫了,拿上你们的手柄,装备上火箭,向"三七道"进发吧。不怕"窒息而死"的跟我走!(爆笑)它会让你明白什么是"享受游戏"和"窒息"的真正含义!!!!!!别以为在争世界第一的时候会很枯燥乏味,事实正好相反!因为我至始自终都处在快乐当中,研究得越深,越快乐!当然,这需要一个过程,应循序渐进。有疑问就发 EMAIL 给我,必复。说句实话:要想驾驭火箭并不是太难,难的是怎样发挥出火箭全部的性能,这需要极度地动脑和动手。但当你一旦驾驭之后,就会欲罢不能,此后你就会不由自主地深入……当你与火箭的灵魂"融为一体"(即:人车合一)之后,极度美妙的感觉就会自然呈现!总的说来,火箭还是很难的,但它绝对能带给你常人无法享受到的快乐。试问:那些躺在床上轻轻松松就能打通的游戏又有什么乐趣呢?不瞒大家:我玩梦美是蹲着玩的,因为以前曾多次从椅子上摔下来……(倒)。

当然,玩"弱智"(绝无贬意)游戏也能获得"一些"快乐,但梦美能带给你"极度"的快乐,有多少付出就有多少回报,高难度伴随着高回报(注意:这里的"回报"是呈倍数往上翻的)!我坚信:以后会不断有人加入到"火箭车手"的行列中来的!我现在正与 PICO 拼命,打算把他的"恐龙谷"也"抢"过来(急盼炮火支援)!(龙哥号外:现已抢回!)虽然我和 PICO 素未谋面,但彼此都能读懂对方的心。我估计他现在正躲在某个角落狂练"三七"道,并咬牙切齿:这个 LYF 太可恶了,我会报仇的!

——这就是高手之间的心灵感应。

销量百万的 GT3 对我而言毫无吸引力,GT3 所追求的是"体会各种车之间细微的差异和拥有车的快乐"(请注意:你所得到的只是车的"肉体",并不能得到车的"灵魂"),这只能吸引那些所谓的"车迷"们,但当你拥有 10 辆、20 辆……100 辆车后,又有什么意思呢?我不明白山内一典为什么不干脆做出几万辆车呢?这些车也只不过是些普通货色(包括那几辆 F1 赛车在内)。梦美的火箭才是"真·梦幻赛车",当你驾驭后就会感觉到它是有生命和性格的,而且性格极其火爆!就象野马,不是什么人都能骑得上去的,要先摸清它的脾气才行(练火箭也是如此)。相对而言,GT 里的车只是些没有灵魂的躯壳!专业赛车手追求的是"人车合一"!GT 迷们从不追求"人车合一"(旧的车还没驾熟就换新车了,长此以往……唉),这本身就已经证明了 GT 不是专业的赛车游戏。"人车合一"就是专业与非专业的分水岭!因此,我一向视 GT 系列为垃圾。梦美、拉力和 F355 才是真正的专业游戏,它们也代表了当今正统 RACE 游戏的最高水准,只要用心去玩必获至高感动!

GT 迷们,来试试火箭!这才叫"车"!只是您们不一定能玩得转(对了,若 S 级驾照还没得到的话就不用试了,否则换来的只有泪水)!

还有,我们也不必费劲儿地去证明"游戏就是艺术"的说法,因为那是很幼稚的行为,游戏不是艺术,也不是鸦片,什么也不是,游戏就是游戏。玩家们心中最清楚!与其花时间去讨论"游戏到底是不是艺术?",还不如静下心来认真地去研究游戏、去享受游戏、去练火箭!!!

………差点忘了:玩火箭的推荐年龄——18 岁以上!小孩儿免玩(天才除外)。

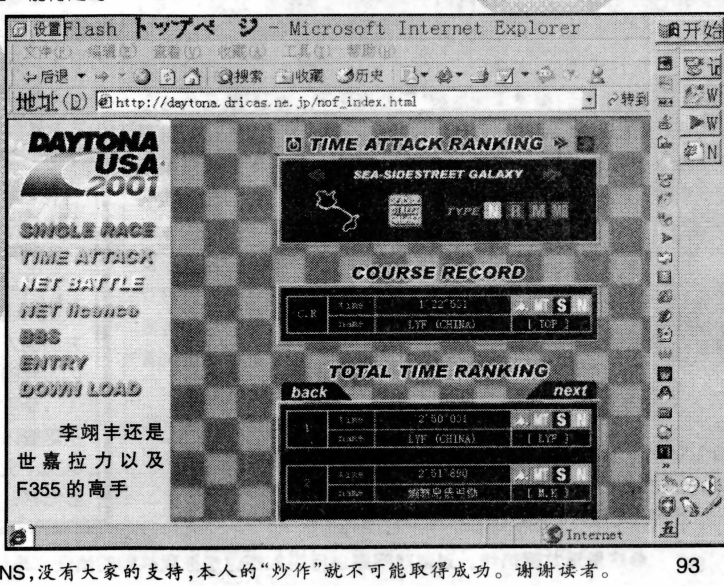
在圣诞夜还听着哥特音乐的:LYF

MAIL:lyf.chn@163.com　QQ:67328274

●龙:天师看 LYF 画的图都哭了,想必那日本人 PICO 看到他的成绩也会感动地哭出声吧!好一位"头脑型"选手啊!(泪)天师并郑重提请读者注意,本期 GGB 攻略定稿之后,LYF 突然传来了本文的邮件,而天语对 GGB 的有关评价、措辞、感想等,虽暂无真情流露(倒),但仍可能与 LYF 此篇文字有个别意思上的相近。是为巧合而已!

# 我们一直在努力……

**谨以此篇文章作为对电软几期以来梦美相关文章的终结**




李翊丰还是世嘉拉力以及 F355 的高手

■在此,天师感谢所有喜爱梦美和 DC 网络对战的 FANS,没有大家的支持,本人的"炒作"就不可能取得成功。谢谢读者。

## DQ，不能倒

记得某期的电软上曾经揭露过"ENIX 的土星之恋"，也就是勇 7 的"变节事件"。

其实"揭露"这个词用得本不合适，因为这件事并不是什么丑闻，而是正常的到几乎司空见惯的厂商/软件争夺战罢了。

但是土星玩家的失望之情，却是难以抑制的。

因为勇斗系列，实在是更适合土星。

土星就如同她的制造者世嘉一样，不会刻意讨好什么人，而是以自己一步一个脚印的努力，来使自己身后追随的人越来越多。虽然这种方法并不讨好，而且有的时候会因此吃大亏，但是绝对不会不令人生出崇敬之情。

而 DQ 系列呢？隐藏在或雄壮激昂、或回肠荡气、或轻松诙谐、或舒缓平和的 BGM 之中的，是不变的勇者精神。这个感受，相信每一个认真玩过 DQ 的玩家都会有的。甚至我在玩 DQM 的时候，每一次走到迷宫的最底层，那熟悉的、每每震撼我心灵的低语便又次响起，再度拨动我的心弦。无论是史诗，还是小品，都值得回味。ENIX 虽然因此而吃过不少苦头，但是依然坚定不移。

这恒久的执着精神，正是世嘉和 ENIX 的共通之处，两者的绝配，自然也就成为众人的期望，只可惜造物弄人。

我无意贬损索尼，但 PS 上的垃圾作品，实在是比大作要多；单纯地依靠画面而使 LIGHT USER 们趋之若鹜的游戏，也着实不少。倘若没有了华丽绚烂的 CG、去除了五光十色的画面、抛弃掉令人目眩的多边形，很多游戏都不成游戏了。而 DQ，依然是 DQ，土星也依然是土星。这才是真正能摆脱单纯画面和音乐束缚的、能令人发自心底感动的东西。

我一直在苦苦追寻真正的"游戏性"。DQ，是我的答案么？也许罢。

记得有的人说过：世嘉不能倒。可是，世嘉已经不再是那个真正的、硬骨头的世嘉了。

这样看来，ENIX 的变节，也许为这"真的精神"找到了一条活路。尽管这变节十分苦涩、并且还有变质的可能，但是毕竟是一条活路。只要能够坚持骨子里的"勇者精神"，变成什么模样，都是可以理解的。

只要有活下去的愿望，任何地方都是天堂。

所以我也要说：DQ，不能倒！ （作者：北大·真草）

龙：这并不是 SEGA 遗老遗少写的追忆文，而是一位游戏爱好者发自肺腑的声音！编者深深地被"只要有活下去的愿望，任何地方都是天堂"这句话所感动。现在的游戏业界，生存是最重要的，君不见 SNK、SQUARE、HUMAN、HUDSON 等公司因为种种原因，或消声匿迹、或寄人篱下……尽管本意是好的，但各家公司在发展过程中不可避免地会走进某些误区之中。信心十足的走进一个个误区。

的确，现在的游戏商业味太浓了。在这样的大势下，一波又一波的厂商盲目而浮燥的投入到"能够大卖"的游戏中来——尽管游戏未必一定能够大卖。自然，我们看到的只是那些从玩家荷包中赚得盆满钵足的厂子，并为之"感动"、"喝彩"（如卡普空）。然而真正执着于游戏的专家级制作人们，却正在暗处用力推动游戏业的进步。

应该说类似的话题电软可没少讨论过，结果却还是湮没在所谓的"大作"光环之下。几乎没有几个人能够真正理解游戏本质为何物，包括编者在内，我们越讨论越糊涂。难得糊涂！？"也许罢"。

但这回龙哥真的想把相关问题给弄清楚。请见本页右半版。

PART ONE

# 天才游戏制作者的 专家坚持 之所以必要的理由

龙：从本期开始，我们打算利用少许版面来逐步研究游戏制作态度问题。说白了就是看看有名制作人心里是怎么想的，也就是他们为何与众不同。在讨论过程中可能也会对一些迷惑我们多时的问题进行了断。

**天才游戏制作者如何制作游戏**

- ●优先制作出自己的坚持
- ●持续制作出愉悦玩家的优质游戏
- ●自己写企划书也亲自监督
- ●不为时局左右、不在意"什么最好卖"
- ●受到其他游戏制作者们的尊敬

例：

1、坚持剧本的堀井雄二先生——因为是性能受到限制的主机，他才会对文字上如此坚持。

2、铃木裕先生所考量的游戏性——一直处心积虑要让玩家们感受"游戏世界"的人。

## 什么是"持续制作优质游戏的天才游戏制作专家"？

不为整体的流行取向所干扰，能够制作自己真正想做的东西；不先谈"什么游戏能够卖"，而优先考虑"想做出什么样的游戏"，就是有这样持续制作游戏的制作者存在，才会有今天这么多有特色的高水准作品出现。他们并不是以自我陶醉式的坚持来制作，而是给予玩游戏的人各方面的好感及极高的游玩感觉。可说是拥有专家气息的游戏制作者们，他们的游戏里会清楚传达出"这是某人制作的"的讯息。如果是游戏迷，应该常常会在玩游戏时产生"这个好耶"的感动。在专家的坚持下产生出来的游戏，多半能够让我们有这种感受。

当然，把游戏当作一种商业，进而引导作品迈向成功之路，像这类型的企划型游戏制作者也很重要……

编者话：由于话题的深奥性，我们只能在今后慢慢讨论，文字量还很大，勿急。继上期稻船敬二达人的发言之后，这回我们再来看看三上真司先生对于 GC 版"生化全系"所灌注的坚持。正文的剩余部分下次刊登，这里先谢谢大家了，多谢大家给龙哥面子。

生化系列在 GC 这个平台上独占，以如此方式制作 BIOHAZARD 的三上真司先生，对于自己的坚持点，做了以下说明：

"游戏是嗜好。既然是嗜好，那就只有自己喜欢不喜欢的问题了。我还是想要制作出纯粹让自己满意，并可推荐给他人的东西。之后，就看会说出'我喜欢这个'、对于我的坚持有共鸣的人到底有多少了。这不是无视于玩家们的感觉，而是因为我的想法所传达到的地方，就一定会有玩家的支持"

专家型的游戏制作者，究竟以何种心情制作游戏，可以从这些话语中看出端倪。三上自初代 BIO 以来，今日首次监督 GC 版，究竟可以看到其人多少坚持，不禁让龙哥非常期待。那您呢？后面还有若干超级制作人的想法，敬请期待！



Ubi Soft

# 上海 UBI 总裁 戈翎女士采访

2001 年 12 月 6 号上午，笔者来到了上海时代广场——育碧软件（上海）有限公司办公地点，采访了上海 UBI 总裁 Corinne Le Roy——一位平易近人，很有风度法国女士。

**戈翎女士（以下简称戈）：**我们在中国设立分公司，主要有两个目标。首先，是向国内引进和汉化世界级的游戏，为中国玩家带来世界一流的游戏作品；其次，就是在中国成立由中国人构成的游戏制作室，为世界主流游戏市场提供一流的产品。

**记者（以下简称记）：上海 UBI 成立后制作推出的第一款作品是什么呢？**

**戈翎女士（以下简称戈）：**大概是在上海 UBI 成立一个月后，我们推出了第一件作品——《雷曼》。同年，我们总公司在法国上市，而上海 UBI 也成为公司全球十一个制作室的成员中。（笔者注：其他分公司分别设立在日本、西班牙、罗马尼亚、意大利等国家）

**记：**请问当初是什么使您决定来到中国，来到上海的呢？

**戈：**在我来上海前，有过很多海外工作的经验，这可能是总公司决定派我到中国来开拓业务的主要原因。我个人对这个任命很高兴，因为这个机会可以让我来到中国。后来经过多方调查，我们最终觉得还是上海作为分公司的驻地条件最好。

**记：您觉得上海 UBI 和您旗下员工的水平如何呢？**

**戈：**经过几年来的发展，在 UBI 全球十一个制作室中，规模上除了法国本部和加拿大分部外，上海 UBI 是最大的。而我们的员工也同样出色。从目前中国游戏产业的实际情况看，上海 UBI 的中国员工是这个领域中水平最高的人才。

UBI 的宗旨，是开发世界上最好的游戏。但游戏软硬件技术发展相当迅速，这要求我们必须对人才的选拔和要求非常严格。当然，公司肯定会尽量为员工创造一个好的，有发展前途的环境，以便让他们能安心的工作，并不断提高自己。这也是使我们可以保持领先地位的重要措施。

**记：上海 UBI 在国内代理游戏业务的成绩大家有目共睹，那是什么原因使 UBI 在 5 年前就开始重视中国市场的呢？经过 5 年的时间，现在的育碧又是怎么看待中国游戏市场的呢？**

**戈：**我认为在上海 UBI 成立前，总公司对中国市场就比较有好感，这主要是因为中国市场潜力非常大。当时，日本、北美和欧洲的游戏市场已经非常成熟和稳定，要想开辟更大的市场空间，那就绝对不能错过中国发展的快车。虽然现在电视游戏市场还远不成熟，但至少 PC 游戏可以短期内形成气候。总公司对中国消费能力的增长趋势非常有信心，这使我们决定在这个市场还没有完全启动之前，就要抢先进入的主要原因。而经过 5 年的经营发展，中国市场的销售情况总是呈现一个稳步上升的趋势，这种消息反馈回总公司，也加强了总公司对中国市场的信心，同时也给予了上海 UBI 更多的支持。

**记：上海 UBI 的市场策略是怎么指定的呢？**

**戈：**为中国市场和中国玩家提供合适的产品是最根本的。我们在欧洲和美洲的运作模式虽然成熟，但对中国不一定合适，但可以在这些经验基础上不断改造出适合中国的策略。所以我们要一边从全球最好的游戏产品中挑选出适合中国人口味的优秀作品，一边进行国内最高水平的游戏汉化，以此来满足市场的需求，并不断促进这个市场的发展。毕竟只有整个市场容量扩大了，我们的机会才会更多。

**记：UBI 总部和戈翎女士对中国市场的信心让我感触很大，但在现实中，上海 UBI 感觉中国游戏市场的困难有哪些？（提到这个问题，戈翎女士讲起来可是滔滔不绝）**

**戈：**要说困难，主要有三条。第一，是中国出版审批手续比较烦琐，很容易影响游戏推出的最佳档期。第二，盗版情况仍旧严重，虽然政府打击力度在不断加大，但由于问题由来以久，所以人们消费盗版的习惯很难在短期内彻底纠正过来，这还需要更多更久的综合治理。第三，由于目前网络的普及和传媒的发达，国内玩家能很快接触到海外最新游戏产品的信息，这使国内玩家对代理正版游戏的希望越来越高，而要在有限成本下尽量满足玩家的要求，将是我们未来最最重要的课题。

当然，即使有困难，我本人还是对未来解决这些困难很有信心的。首先，中国入世后，出版、发行方面肯定会逐步放开；其次，随着中国人生活水平的提高，以及入世后更严格的知识产权要求，肯定会使盗版受到更严厉的打击；至于自身的经营，我想未来的竞争肯定会在更多海外公司的进入下越发激烈，但我们毕竟已经有了 5、6 年中国市场摸爬滚打的经验，基础非常好，而且我们也在不断和国内一些制作室进行接触，帮助他们增加自己的实力，逐渐成为合作伙伴，使我们能有更多更好的产品向市场提供。

**记：谢谢您接受我的采访，希望上海 UBI 能在中国市场有更大的作为。**

戈：谢谢。

●后记：在上海 UBI，总裁的办公条件和普通员工几乎一样，没有专门的办公室，只是用的桌子稍微大些，这可能也是法国自由民主风格的一种体现吧。（记者王紫烁）

●龙哥：风物长宜放眼量，咱可不能光闷头玩游戏，更有必要对国际电子游戏产业的动态进行“跟踪”。今后本栏争取每期都能来一篇国际名厂“大腕”访谈录什么的，以利读者思考。

# 游戏点评

责编风林



不知现在大家在玩什么？反正这个春节假期风林是不准备歇息了，强化自己 VF 神经是主要任务。前几天收拾了一下自己的柜子，又翻出了几款比较喜欢的古旧游戏，比如“啪啦啪啦”，一试之下，仍觉不逊 PS2 版。希望大家不要把目光都集中在新主机上，其实 DC、PS 上也有很多不错的作品哟！如果大家发现哪款游戏非常有趣而以前我们又没有介绍推荐过，不妨写来点评，以飨大家。最后，希望大家多多投来各主机的稿件。

## 逆转裁判

**机种：GBA　厂商：CAPCOM　类型：SLG＋AVG　媒体：卡带**



据说，这可是三上真司的作品。

听起来还蛮有吸引力的。但玩过后，不管这款游戏的制作人是不是三上真司，我已被彻底地征服了。这真是一款极为新奇、有趣的佳作。

游戏不单是到各地收集材料和证物而已，主要的还是在法庭上的辨护工作。方法基本上是和实际法庭的“打官司”一样，如果询问对方的供词中有可疑的地方，就要提出异议（看玩家的反应喽！）然后指证对方是在说谎，如果对方说的供词或问的问题与本案无关，也可提出上诉“我反对……”，法官会依法作出判决的。你会情不自禁地赞叹这复杂的全文字游戏会有这么高的 AI 智能！当然，游戏中可不能乱提议哟！这会对结局有影响的。

游戏的画面美工十分出色，有些看动画的感觉，而法庭上十分严肃有时又十分搞笑的场面，在 GBA 强大的 2D 机能下，被烘托得淋漓尽致。但是游戏的文字是日文，很遗憾，国内日文水平不好的玩家是要配好字典这样的装备才可以的，不过本作汉字还挺多，有时候还可以试着猜一下。

现在 GBA 上的游戏大多数是移植作，感动了一大群老玩家，可是这一款新颖的作品却造福了一大堆喜欢新“乐趣”的玩家。从另一个角度说，这种有新意的游戏初登 GBA 上，还是有文章的，因为在 GBA 上制作风险不大，而且玩家群体广泛，这对于任何厂商来说无疑都充满了吸引力。

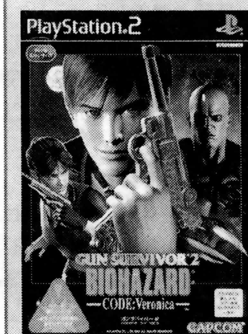
总之，老玩家和新玩家都会在 GBA 这块小空间大天地的乐土上玩个痛快。

——广东　COMICER

| | |
|---|---|
| 角　色：8 | 操作性：8 |
| 画　面：8.5 | 创　意：9 |
| 音　乐：7 | 移植度：—— |
| 情　节：8 | 总评价：8 |
| 游戏时间：—— | |

## 武装生存者 2～生化危机 代号：维罗尼卡

**机种：PS2　厂商：CAPCOM　类型：STG　媒体：DVD**




抱着终于玩到了生化危机系列最新作的心情打开了 PS2，虽然它只是一款射击游戏，可我还是对它期待有加，但我上手 10 分钟之后，早前的期待已完全变成了失望，也许只能用期望越高失望越大来形容此作罢！

这款由 CAPCOM 与 NAMCO 共同合作开发的街机游戏，其家用版本移植度实在让人不敢恭维，游戏的爽快感还不及同期由 SEGA 与 NAMCO 推出的《吸血鬼之夜》。此作在操作上采用 L、R 键来控制人物的左右方向转动，虽然 CAPCOM 指出这是为增加游戏的高自由度设计的，但却给人感觉很难上手，实在是“多此一举”的作法。整条游戏路线虽然发挥了自由行走的特色，不过感觉还是 SEGA 的死亡之屋系列来得更简明。

游戏的画面因是基于 NAOMI 基板开发的作品，所以没能体现出 PS2 机能的优势。比起 NGC 那部上弦待发的《生化危机》来说简直是天壤之别，顶多与 DC 版《维罗尼卡》的水准持平！使我不禁想到 CAPCOM 一直对 DC“青睐有加”，或许还是会进行双移植的！

在游戏中增加了“追迹者”的设定，但比起当年玩《生 3》时这位人见人怕的 BOSS，反而有种一回生二回熟的感觉。

本作不能通过一部主机进行双人同时作战又是一大败笔，这一点继承前作依旧没有得到改进，不知 CAPCOM 葫芦里卖的什么药，虽然有由 CPU 操控的 2P 进行 BATTLE 组队战，但这也太不人性化了吧？射击游戏最大的乐趣——2 人协力作战就这么被敷衍了。

游戏从始至终沿袭 1 代惯用的即时演算来穿插 EVENT，丝毫不见原创的 CG，实在是没有诚意！

据闻 CAPCOM 正在开发制作 PS2 的《武装生存者 3～恐龙危机》，在此只希望 CAPCOM 不要再用大作的名号来骗钱了，多些原创作品出来吧！

而我玩它——只因为是“生化危机”！

——北京　马强

| | |
|---|---|
| 角　色：8 | 操作性：6 |
| 画　面：7 | 创　意：7 |
| 音　乐：8 | 移植度：7 |
| 情　节：7 | 总评价：7.2 |
| 游戏时间：1 小时 40 分钟 | |


本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

## ICO

机种：PS2　厂商：SCE　类型：AVG　媒体：CD




SCE 自家的游戏从来都是追求创新，给人很新鲜的感觉，《ICO》是 SCE 美国公布在 PS 时代就已策划开发的作品，却由于宣传资金不到位而几乎被湮没，在欧美，这款游戏产生了巨大反响——这的确是近期全新感觉的另类大餐。

游戏的世界观很微妙，特殊的主角 I-CO 是一个小男孩，被关在了封印的古城堡之中。初见宏大的场景刻画得如此逼真，完全超乎了想象，故事的展开便是从结识了一位神秘少女开始。剧情虽然始终有些单调，但我还是被深深地吸引了。游戏十分强调动作性，很有《古墓丽影》的味道，故事所表现的自由度非常之高，很多很有创意的谜题正是游戏的精华所在，有时真的需要花费不少的心思才能解开其中的奥妙，ICO 与少女共同渡过重重难关，让人犹如身临其境而融入神秘之中。

个人曾经很欣赏《古墓丽影》系列，原因是 EIDOS 能把这款招牌游戏做到第 5 集，仍旧保持着其影响力，如果不加以任何偏见，优秀的美版游戏也会逐渐被我们接受。如今次世代主机上同类作品依然不多见，《ICO》这款游戏就是让所有人知道"只要 SCE 一直做游戏，好游戏是不会消失的。"笔者不禁联想起 NAMCO 的《风之克罗诺亚 2》，其实玩过之后还是会感动的。

——北京　SHEENA

| | |
|---|---|
| 角　色：8 | 操作性：9 |
| 画　面：9 | 创　意：9 |
| 音　乐：9 | 移植度：—— |
| 情　节：7 | 总评价：9.5 |
| 游戏时间：8 小时 | |

## 洛克人 X6(ROCKMAN X6)

机种：PS　厂商：CAPCOM　类型：ACT　媒体：CD




对于那些末落的主机，CAPCOM 的支持似乎一直都是不遗余力的。就好像 CAPCOM 一直为 DC 打造一份又一份的好软件那样，对于墓碑已经立好的 PS 来说，《X6》绝对是最后的光芒。

说不清洛克人已经出了有多少部了，只知道这个横跨数个机种的动作游戏似乎已经成为了 CAPCOM 的吉祥物。若一定要以罗马文字 X6 来计算的话，那这应该就是第 16 集了。

无论是在哪一部主机上，洛克人的画面都绝对能显现出 CAPCOM 强大的制作实力。游戏的画面鲜明而靓丽，这样的水平将其称作 2D 极限一点也不为过。斜风细雨的场景，阴森的机械工厂，洛克人每一作都演绎着同一个主题，即英雄消灭罪恶。这样的感觉从 FC 时代一直玩过来，心里早已是一百个厌倦了。只不过，洛克人的每一作都会在动作方面有不同程度的提高，就像这部 X6 一样，配合不同的装备可以做出不同的动作。虽然在行进过程中有时会因为这些操作而令人手忙脚乱，但这种紧张与刺激，以及不断向高深挑战的游戏方式，不正是洛克人的卖点所在吗？很显然，这是一部给 HARD－USER 的游戏，它的销量即使平平也并不奇怪。

除了一些激昂的音乐，还算不错的人设及优异的 2D 操作以外，似乎再也找不到什么理由让人去买这款 X6 了。至少，从一看到标题的时候，这碗冷饭就已经让我有些失望了。

——吉林长春　LENY

| | |
|---|---|
| 角　色：8 | 操作性：8 |
| 画　面：9 | 创　意：7 |
| 音　乐：8 | 移植度：—— |
| 情　节：7 | 总评价：8 |
| 游戏时间：2 小时 | |

## 勇者斗恶龙Ⅳ～被引导者们(DRAGON QUEST Ⅳ)

机种：PS　厂商：ENIX　类型：RPG　媒体：CD



虽说这是一部在中国并不是很被人们接受的作品，虽说这又是 ENIX 炒冷饭来给员工们补贴奖金的手段，但作为一台已近乎被人们遗忘了的主机而言，这绝对是最后的大作。

勇者系列中，前 3 作都属于"洛特"系列，而由第 4 作开始至第六作则是"天空"系列。游戏创意令人十分满意，因为整部作品被划分为多个独立的章节，独立的角色完成自己的故事后再联合起最终角色完成屠魔(汗！)。

由于改头换面成了 3D 的形态，因此即使是当年在 FC 上玩过的玩家，此次重温时也绝对是充满了新鲜感(其实是忘得差不多了！)。只不过，已经领略过了《DQ7》的玩家，难免会为此而失望，还是一成不变的战斗画面，魔法也不如预想的精彩，即使是在 3D 可 360 度旋转的地图上行走，也远不如普通的 3D 动作游戏的行动来得更有乐趣。但 DQ 系列玩的就是细腻的系统及引人入胜的情节，就像喝茶一样，只有慢慢品，才能感受到个中美味。或许这也是为什么 DQ 系列在日本这个茶道盛行的国家能大红大紫的原因吧。值得一提的是此作的音乐，在 PS 音源的出色支持下，再现了当年无法企及的动听音乐，相信听过的人都能为之所感触。

不得不说的缺点还是一个，此作实在过于冗长，对于那些没有时间去 PLAY 的玩家来说，还是不要去试了。等吧，等着"8"的出现……

——吉林长春　LENY

| | |
|---|---|
| 角　色：8 | 操作性：8 |
| 画　面：7 | 创　意：7 |
| 音　乐：8 | 移植度：10 |
| 情　节：8 | 总评价：8 |
| 游戏时间：尚未通关…… | |

## 死或生 3(DEAD OR LIVE 3)

机种：XBOX　厂商：TECMO　类型：FTG　媒体：DVD



这辈子时间最长没眨眼就是这次了。借助 XB 的实力画面素质超高；由乐队演绎的让人热血沸腾的主题曲；超级靓丽的人设；鲜明的个性；点睛的结尾 CG……让我还没来得及对游戏深入研究，就已经在感叹不已了。

首先看了超长的片头，着实被震撼了一番。进入游戏后，发现背景非常细致，尤其是水与火，几乎乱真；危险地带增多，打上的特效非常漂亮；还有一些细致之处，如地上的雪会融化，树叶随着风飘动，地上的砖会碎……很多地方明显都有雷同《VF4》的感觉。打斗中场景的变化已经是《DOA》的特色了，虽然完全是为了视觉享受才有的设定，但这次更加夸张，作的够刺激。

剧情也很精彩，气氛营造的不错。每人的结局竟然用了 CG，而且素质非常的高，与"FF10"有一比，再配合每关的剧情，倒使我对这游戏的印象改了不少。

也许这游戏的目的就是要够抢眼，玩后感觉系统方面没什么改进，相比 2 代变化不大，返技的判定被削弱些，又加了些新技，再换了变态的关底，基本上可以说成是 2 代的加强版了。

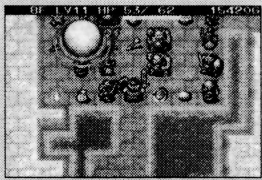
酷、炫、前卫——我认为这是此游戏的制作人最想要表达的东西，也确实显示出了 TECMO 在这方面深厚的功力，再加上它对硬件的应用比较厉害，这次又换了 XB，而造就了这款绝对好看的《DOA》。

——长春　李一卓

| | |
|---|---|
| 角　色：10 | 操作性：9 |
| 画　面：10 | 创　意：9 |
| 音　乐：10 | 移植度：—— |
| 情　节：9 | 总评价：9.5 |
| 游戏时间：5 小时 | |

## 不思议迷宫~特鲁内克大冒险 2A

**机种:GBA 厂商:CHUNSOFT 类型:ARPG 媒体:卡带**



迷宫+DQ=特鲁内克大冒险,对于我这样疯狂的DQ迷和迷宫来说,这是绝对不能错过的大作。

本作移植自99年时的PS版,移植度可以说是非常之高,画质表现几乎与PS版毫无区别,可见GBA实力之强。每次开机时都会出现一幅随机的精美CG图片,迷宫中的怪物也更加美丽了,真是视觉的享受。

综合了DQ和迷宫两大卖点,强。DQ迷对本作一定会倍感亲切,熟悉的鸟山明画风,熟悉的怪物,熟悉的咒文,圆滚滚的特鲁内克更是FC时的老朋友了,还能看到怪物们活生生的动作,完全可以当做是DQ的ARPG版(笑)。系统则与西林是基本相同的,偶然与运气,判断与战略,变化无穷的迷宫有着难以形容的魅力,真是玩上1000次也不会重复。迷宫比之前的《风来GB2》要多(第一次通关就有八个),此外还有新的玩点:勇者的特色转职,通关后可以转职为战士和魔法师去挑战特殊迷宫,绝对新奇的感觉!

与西林相比可以说是有易有难。购买铁之金库使得更容易攒钱,合成屋相当于无限的合成之壶,锻冶屋也可以免费利用,而且装备都没有上限的限制,作出强力的装备轻而易举。难的方面,进入迷宫有带入道具的限制令我很不爽,而通关后的迷宫都极富挑战,其中的试练之间、もっと不思议のダンジョン等更是变态的难,可以用恐怖来形容。

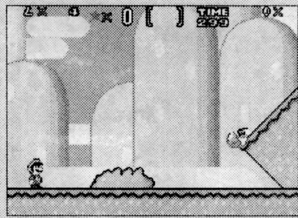
12月强劲的圣诞礼物!玩了本作,真是非常的期待GBA上勇者和风来西林的新作了,期待那一天的早日到来。

——北京　罗剑锋

| | |
|---|---|
| 角　色:10 | 操作性:9 |
| 画　面:10 | 创　意:8.5 |
| 音　乐:8.5 | 移植度:9.5 |
| 情　节:8 | 总评价:9 |
| 游戏时间:攻略中 | |

## 超级马里奥 A2(SUPER MARIO ADVANCE 2)

**机种:GBA 厂商:NINTENDO 类型:ACT 媒体:卡带**




马里奥在GBA上再次出击!!不过令人遗憾的是这仍然是复刻的作品,对于从超任过来的本人而言不能不说少了些许的诱惑力。

容量是64M,比起超任时代足足大了八倍(赶上马里奥64的容量了),但画面却还是超任时的水准,没有退步也没有进步(当然超任时的画面就已经很漂亮了),没能用GBA的强劲机能加以提升可能是制作者图省事而有意为之吧。个人估计多出的那些容量都用在高素质的人语配音上了,但好像又是照搬《马里奥A》的。唉,老山内的"骗钱"手段真是高啊。

情节上还是营救"万年被绑架女"碧奇公主,有超过70个的关卡(吐血),与之前一代拔萝卜外传性质相比,还是本作跳起踩敌人更加正统一些,玩起来味道更"纯正",手感也更是亲切。人气角色小恐龙耀奇在本作中初次登场,而马里奥兄弟们有了更神奇的本领,新形态披风马里奥尤其好玩,可以自由自在地在空中飞翔。游戏的难度不是很高,能很容易地加上几十条命,而贴心的随时记录更方便了闯关。此外游戏中的秘密多得数不胜数,隐藏水管、钥匙、关卡,都会让你完全投入到这个充满童真幻想的奇妙世界。估计会与前作一样破关有隐藏模式吧,目前还没有穿机不敢断言。

虽然玩时仍有那份独特的感动,但在耀奇、卡比、瓦里奥等新人辈出的时代,马里奥这个大胡子水管工确实显得有些老气了,我其实更期望在GBA上看到《超级大金刚》或者《耀奇岛》。

——秋水

| | |
|---|---|
| 角　色:8.5 | 操作性:9 |
| 画　面:8.5 | 创　意:8 |
| 音　乐:8.5 | 移植度:10 |
| 情　节:—— | 总评价:8.7 |
| 游戏时间:N 小时 | |

## 铁拳 A(TEKKEN ADVANCE)

**机种:GBA 厂商:NAMCO 类型:FTG 媒体:卡带**




南梦宫起初宣布要在GBA上制作《铁拳》时,真的险些把人吓死。毕竟一介掌机再强也得有个度吧(笑)。要在GBA上做顶级3DFTG,岂是一句"过分"能形容之。但过分也好,夸张也罢,还真的硬生生的发售了。南梦宫做到了。虽说不是纯3D的,但操作性满点,震撼依旧。

本作显然把GBA强大的旋转缩放机能真正用活的NO.1之作。特别是在投技发动时可谓魄力十足。除了人物建模不及PS版外(毕竟机能有限),人物动作流畅的没话说。而在系统上,显然也是南梦宫下了功夫的。其中3对3组队战是本作一大亮点。而不同于KOF组队战的是,战斗中可以随时换人,而场下的人可以借机恢复体力,但其中一人被KO为败,战略性极高。玩此模式要是碰上对手的话经常是鏖战甚久,最后不得不以TIME OVER定胜负。

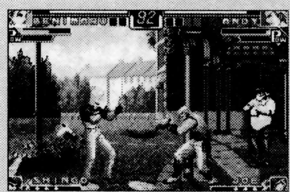
在年末的数款GBA格斗大作里,《铁拳A》是非常让人满意的。很奇怪的是和《KOF EX》被大骂相比之下,其实本作也缩水的面目全非,但似乎没人有一点意见,一致通过。其实真的还是玩家的心态问题,期待或怀疑所得到的结果往往是两个极端。相信有铁拳成功转职在前,指不定哪天美少女御用厂商(笑)就携《生与死A》到GBA上大捞一笔。

——江西南昌　严俊

| | |
|---|---|
| 角　色:9 | 操作性:9 |
| 画　面:8 | 创　意:8 |
| 音　乐:9 | 移植度:8 |
| 情　节:—— | 总评价:8.5 |
| 游戏时间:2 小时 | |

## 格斗之王 EX~新血(THE KING OF FIGHT EX~NEO BLOOD)

**机种:GBA 厂商:MMV 类型:FTG 媒体:卡带**



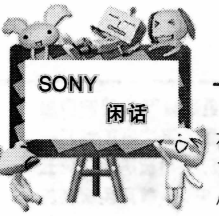
记得笔者当年与"黑砖头"一并购入的第一盘卡就是《热斗'95》。真的没想到时过境迁,竟能在掌机上玩到近乎完美(?)的KOF。而且真的可能是由森气楼大师操刀人设的绝唱了。当我看到森大师为本作打造的新血"叶花萌"和海报时,那种只一眼就能品出是森氏人设的阔别已久之感,真的令人为之甚感良久。

其他的一切都好。残念的关键就是本作并不是SNK所做。而是由ARTOON完成移植工作,MMV发行的。SNK只不过……(真的不忍写下去)。人物方面加上隐藏的基斯和八神也只有26人,而且有6人是只能做援护的。动作也是删节的比较严重,就连系列招牌"最后的闪光"到了本作也不了了之了。要命的是平衡性也是没有捏拿准,敌AI极底,不够严谨。出现了不少让人啼笑皆非的BUG。音效也做的平庸了些。这都是本作一度被人骂成垃圾的关键所在啊。笔者至今没想通本作为什么不用足256M卡带。但客观的说,真的不应该拿掌机和街机比。敬请所有抱有"期待"的人,不要碰本作,更无需骂街。

日刊《FAMI》通则给了本作27分。看来SNK毕竟是死掉了的。其实,能在GBA上玩到KOF已是很令人欣慰的了。我也绝对相信,如果让KOF原班人马用心打造,使足256M顶级容量,会让人更加惋惜SNK的死去。

——江西南昌　严俊

| | |
|---|---|
| 角　色:10 | 操作性:6 |
| 画　面:7 | 创　意:—— |
| 音　乐:7 | 移植度:6 |
| 情　节:6 | 总评价:7 |
| 游戏时间:2 小时 | |




# 闲话之二：分合大势

文/SILENCE

1980年7月，索尼在纽约与东京两地召开了新产品发布会，精致小巧的8毫米摄像机向世人展现了索尼卓越的技术力，同时即将产生在人们面前的却是一场极大的波动。

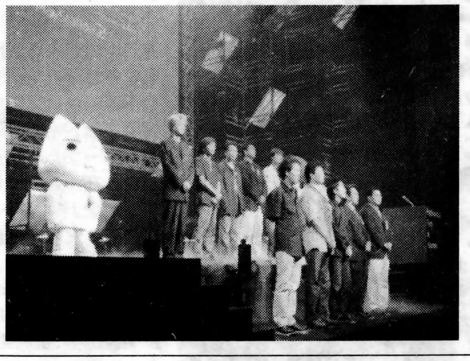
这场发布会固然如以往一样，是勇为业界之先的索尼借助又一个精心研制的成果向世人演述着自己的开拓力，而对于索尼本身而言，这场发布会还有一个重要的目的：即努力将他们磁录像带格式BETAMAX推举为世界统一的规格。

1976年越战战火方熄，而在日本的家电市场上，正是索尼全力推动家庭用VTR(简而言之即录像机)的时候。为了表示索尼对一个新电器时代的到来，盛田宣称这一年将成为家电历史上的“录像机元年”。当时日本国内VTR的需求量不足十万台，人们对于索尼将这一年称呼为“录像机元年”的自信感到愕然，然而，借助于优异科技力和敏锐的市场直觉，索尼的预测通常没有太多失之偏颇的地方。当年9月，日本VICTOR向业界公布了与索尼“β制式”(即BETAMAX)相抗衡的“VHS制式”。“VHS制式”录像带的记录时间为BETAMAX的两倍，即2个小时，VICTOR正是依靠这点优势而向索尼发起了挑战。有意思的是，“VHS制式”的技术基础完全来自于索尼开发BETAMAX时公开的VTR技术和知识，对索尼而言，颇有些挑战自身的意味。一场制式的统一战立即打响，经过1976年的短兵相接，盛田和“索尼技术学校”校长木原一起，拜访了大阪松下电器总公司的松下幸之助顾问，希望松下能够成为支持BETAMAX的强力盟友，然而松下的回答却是虽然他们并不想放弃BETAMAX这种优秀的规格，然而VICTOR的产品却因为零部件相对较少，而能使松下电器降低制造的成本。就这样，东芝、三洋电器、日本电气、爱华、先锋加盟“β制式”，而松下电器、日立制作所、三菱电机、夏普、赤井电机则采用了“VHS制式”，形成了日本家电业两种制式对峙的局面。在两种制式的竞争期间，家庭用VTR生产规模也从当初微乎其微的十万台上升到了二百二十万台。产业规模的形成，促使索尼下了必须尽快统一规格的决心，因此80年摄像机的发布会才会显得如此的重要。

然而，商业势随人变的法则对于任何人都是永远不能解脱的樊笼。虽然索尼不断推出新产品，不断在性能上显示“β制式”的优越性，但VHS阵营的巩固战线的手法却更为巧妙，他们在向欧美大型厂商提供VHS技术时默许以对方的品牌来开发产品，由此使“VHS制式”得到了迅速普及的机会，“β制式”阵营节节败退，东芝、三洋和日本电器在对外出口产品时采取了兼售VHS产品的折衷方式。于是从1984年1月25日起在日本主要报纸上出现的索尼连续广告令人大吃一惊：“BETAMAX将要消失了吗？”“购买BETAMAX产品到底值不值？”“BETAMAX今后该怎么办？”，连续三天的疑问后打出了“越来越有趣的BETAMAX”这一口号。如此奇异的宣传方式(令人联想起世嘉也有过类似的电视广告，抬高对手、贬低自己而获得额外的宣传效果)自然在当年造成了一个话题，然而当1988年索尼自己也开始兼营两种制式的时候，副社长盛田正明对公司职员说的一番话却可以视作索尼在这一场制式大战中学到的东西：“如果有可能，我们是不想做VHS相关的业务的，但是商业不能意气用事，我们必须面对现实。”

VHS的标志开始贴上几乎全部的家用录像机，索尼这一次失败也俨然成为了过去，但是让我们看到的却是唯市场走向为考量的神圣法则。商业的基本目的是赢利，竞争只是其下产生的附加物，如果可能，一个成熟的厂商必定会走入世界相同的步调里，和“竞争对手”一起将市场这个蛋糕做大，而不是愚昧的急于瓜分。在每个领域，成功的商家都用自己的实际工作佐证着这条法则，它是使自己获利的保证，也是具体竞争的前提，没有这个前提在，任何一个刀兵杂乱的行业必然会使自己形成混乱，甚至崩溃。

游戏业似乎是一个例外。从我们接触游戏开始，就发现主机的竞争从来没有停止过，好像在这个行业里，唯有拚杀倾轧才能促进活力一样。确实，2001年因为新世代主机竞争的开始，激活了萎靡不振的市场，甚而至于成为世界经济现象的一个活跃点。在三方君主的脸上，我们看不到有妥协的表情，windowsCE和LINUX的正面对峙(其实微软步入游戏业除了看到这个行业广阔的前景外，也是出于直接打击采用LINUX系统的索尼的目的)更是加升了这场战火的温度。但我们同时看到的，却又是软件厂商之间积极的合作，各大厂商纷纷走出自己的傲气和圈地，彼此如水流一样的来来往往，而软件跨平台的大势所趋除了市场萎缩影响的原因外，更重要的是将自己的产品和产品风格在每一个平台上统一。很早以前，似乎有人预测过游戏平台何时会走向规格统一，也许这只是身为消费者单纯的希望。依靠权利金收益的硬件厂商心里明白游戏机这种电器不同于一般的电器，还无法达到可以公开环境的市场规模和气候，所以当XBOX产生之后，索尼会声称“由于XBOX的出现，将使游戏主机的寿命普遍降低”，似乎表明了勇于接受竞争的气势，然而索尼永远不是以垄断为基本目的的微软，也不会变为专制的任天堂，允许自己大额参股的SQUARE跨平台就是索尼风范的最大展现。“追逐市场规律而不是追逐敌人行动”，哪怕面对微软和任天堂的双面加击，作为流行名词的索尼，作为流行名词的PS系主机，一直都不会过时。



↑集结日本著名制作人的PS2阵营，无人敢去怀疑其在今后游戏市场的霸主地位……

# 影子传说

机种/FC
文/SILENCE

光色浓淡不一的树林，飞奔的身影，手里剑掠过的寒光，染满杀气的眼神……

忍者是悲哀的武士，并不如我们在某些电影里看到的那么奇诡浪漫。随着这两年在娱乐杂志上市场接触到有关忍者的内容，我们对于这种磨灭自身存在价值的古老职业也有了一定认识，如此想来，若干年前这款简单的过关游戏似乎早就以一种轻松的方式把这一点告诉了我们。

这款1986年TAITO的作品基本保持了当时横版过关游戏的特征，简单的场景设置、方便操作的角色动作、虽有变化但种类不多的敌人、总体适中(这款有些偏易了)的难度、会提高难度的循环复关，在当时看来，这款游戏并不华丽，也不像“魂斗罗”和“古巴英雄”那样的具有爽快感，但一些综合要素的设置却让这款游戏有了很高的重复可玩性。有意思的是，以今天的目光看来，这个简单的8位机游戏与时下一些ACT大作(尤其是真三国无双)，有颇多相同之处。

## 一骑当千？

个人英雄主义的表现在ACT游戏里是一个常识化的思想，有时一款过关ACT是否优秀的评判标准，很有可能便是看其在斩杀敌人扫除障碍时，是否具有更多的让玩家自主变化的地方，也即游戏中的细节互动。很遗憾，时代和机能的限制，使我们这位勇救公主的武士没有太多的本领，基本只是依靠他的短剑和飞镖来杀敌(念咒另当别论)，因此如何体现所向披靡的爽快及成就感就必须有所

变通。

很简单，《影子传说》采取了画面两侧出现敌人的处理方法，而且和后来一些徒手格斗的横版过关游戏不同，这个游戏里敌人的攻击方式是长短结合的，可能会笨到跑到你剑下送死，也擅长在你面前出现时急放一镖而让你猝手不及，难于躲闪。规则的限定，逼使玩家控制角色在关卡里上下腾挪，时而前进，时而后退，时而攀爬，时而跳跃。由于敌人是随机出现在画面两侧的，造成的结果便是敌人的攻击可能会来自任何一个方位，而且基本没有固定的出现模式，如此便让你有身陷重围的感觉。

相对于敌人单调而“阴险”的招式，武士同样的攻击方式就显得有些单薄了。因为挥剑的时候带有一点防御的效果，这使得玩家控制角色前进时通常会连打着“B”，一旦遇上从身后飞来的红衣忍者，就难免发生拚剑的场合，铮铮作响的刀剑相交声加上简单重复而节奏突出的旋律，很有过瘾的感觉。我们知道，电脑生成的角色无论 AI 有多高，毕竟都有其固定的思考模式存在，敌人的强度不过借助于数值的修正来体现，不然，即便有再霸道的攻击方式，面对“永远不死”的游戏主人公，都会显得弱不禁风。这个时候一旦产生“对峙”的情况，无疑会大大的提高玩家斗志。《影子传说》里的拚剑就是如此，不敢说它启蒙了以后各种武器格斗游戏的拚剑系统，但至少在原理上已经给后来的游戏做出了先例。

在《影子传说》里，恐怕最有“无双乱舞”感觉的便是念咒了，武士双掌合十，身周忍者们纷纷坠下，但和“真·三国无双”不同，在这里念咒的作用并不是为了保命，也不为了过关（当然你也可以用念咒的方式来杀死法师），仅仅是为了追求高得分以及“杀人如麻”的爽快感罢了。一般玩家在玩这款游戏时都不肯漏掉那个亮点，就是为了得到这种满足，而第三关只出现一次的黑衣忍者更摆明了让玩家过一过这个瘾。

### 角色育成？

育成作为山内提出的游戏四大要素，已经被无数的游戏证明。有时一款较为一般的游戏因为加入了育成要素，会使游戏性陡然飞升一个台阶，“真·三国无双 2”的成功，除了淋漓尽致的表现出了 ACT 的爽快感之外，诸多角色育成要素的渗透也是原因之一。

在《影子传说》里，武士会因为夺得敌人死后留下的灵魂光球而获得一次保命的机会。这道保险是以换装的方式来表现的，由一开始的红衣到绿衣，又逐渐变枯黄，武士在一步步强化的感觉便跃然而出了。虽然不同颜色的服装效果都是给与武士一次“身代”的机会，但我们仍然可以发现画面上出现的“咒术点”，其颜色是根据武士的服色来变化的，而且念咒时间的长短也决定于武士的护身服是几级，飞镖的强化程度更是直观的随护身服变化。但是，这款游戏设置尤其之好的地方在于，不管你护身服是几级，一旦被法师的火云击中，立即陨命，如此一来，身着深色服装的武士一旦遇见法师，紧张感可想而知了。在空中长期停留会有奖分道具飞过，这也保证了玩家寻觅隐藏物品的乐趣。

### 关卡变化？

和一些成功的 ACT 一样，《影子传说》每一个关卡的设置都尽量体现出卷轴不同的感觉，而且不同的过关条件和卷轴方式相配合，也有了变化多端的效果。第二关可说是最简单的一关了，在水中游泳前进，只要斩杀十名敌人便能过关，但为了吃到加命道具，玩家不得不控制武士从水里跳出冒险；第三关如前所述，主要的乐趣在于击落黑衣忍者获得“咒术点”，不停跳跃往上也有了身轻如燕的豪快感觉；关底只有击落空中飞翔的羽毛方能击杀，加上严冬枯林的背景，肃杀之感完全凸现；而不同的复关以季节变化的方式来表现，也比一般 ACT 游戏简单增加难度的手段来得高明。

总而言之，在游戏内容上《影子传说》尚且乏善可陈，但由于安排合理的游戏架构，以及巧妙设置的细节变化，可以使这款 15 年前的作品成为现在许多 ACT 作品的良师。

# 开启潘多拉的宝盒

神话，在每个孩子的心目中永远是一个谜，孩提时代那种充满童贞的幻想，对未知世界的无尽渴求，天马行空般的猜测和那永远洋溢着幸福甜蜜的笑脸，使我们仿佛每一刻都置身于绚丽缤纷的神话世界里快乐翱游。潘多拉的宝盒，一个古老而又神奇的传说，它的开启给世界带来了无穷尽的精灵与梦魇！游戏界，在这个寒冷的冬季，同样走到了如同即将开启潘多拉宝盒的时候……是颠覆？还是幸福？是灭顶之灾？还是凤凰涅磐？那么，让我们走进神话，仔细看看藏在宝盒中的秘密吧！



山西/风云清

## 任天堂，伊甸园的智慧果？

上帝创造了人，亚当和夏娃在伊甸园里无忧无虑的生活。然而，倘若没有智慧果，那么相信人类不会有今天如此幸福多彩的生活。

任天堂，一个早年的日本纸牌小厂。在家业传到山内溥之后，不但建立起了称霸全球的“家用电子游戏机”公司，更创造了一种永远令人琢磨不透的生财之道！家长制的管理模式，封闭的授权制度，高额的权利金，以及独断专行的营销渠道。一切似乎有背于当今经济发展趋势的东西结合在一起的时候，却能玩转日本，玩转欧美，玩转世界！在一个瘦弱孤僻而又倔强的老头子背后，永远存在着一种制霸全球的霸气！“时者势也！”一时间，任天堂成为游戏界最有资格的王者。小小的 Game boy 创下了世界电器业的销售记录。在年初的二十世纪最有实用价值的发明评比中，位居第二，仅落后于“方便面”。而 GBA 的横空出世，半年近千万台的销量足以傲视群雄！（小数字：索尼引以为豪的电器 WALKMAN 销量平均每年四百万台）最让人值得钦佩的是




↑正是凭借着其“不靠别人靠自己”的固执作风，任天堂钞票入帐笑傲业界。

在任天堂的高层，有着山内溥、宫本茂那种对于游戏有独特认识与见解的人。纯粹的游戏理念，精明的商业眼光，舍我其谁的霸气。这一切，足以使任天堂在未来错乱纷争的游戏界分得一杯美羹。今天的任天堂，励精图治，喊出了：“Nintendo difference！”的口号，任天堂要找回昔日雄风！不论怎样，我们有理由相信，在未来几年中，任氏必将继续抢占中低端娱乐平台，扩大和调整玩家年龄结构。将其信奉推崇的纯粹游戏理念精神，进行到底！

## 微软，永远的美杜莎？

很久很久以前，世界上出现了一个魔女！她有一双可怕的眼睛。任何人只要一看到她那双眼睛，就会立刻变成石头！

微软，是由一个酷爱编程并为其辍学的比尔创建的。比尔是一个奇迹。而微软是更大的一个奇迹。在 IT 界，如果那家公司敢与微软叫板，那无疑是在敲死神的门，曾有这样一个笑话：微软让某公司十二点钟死掉，阎王不敢让他们留过十一点五十九分。谁让有钱能使鬼推磨呢?当然，这只是玩笑，可是当财大气粗的微软携着 XBOX 问鼎游戏业的时候，谁又能阻止它的步伐呢？两亿美元的广告费！这些钱相当于中央电视台一套黄金时段全部广告时间每秒中不停的闪烁 XBOX 广告，而整整播放一年。也许我们很难理解做宣传与广告的作用有多大的效果，但是在我们眼前确有着许多活生生的例子！当年“洋人”的一句“用汰渍！”就恶杀了国产的“1：4”活力 28 沙市日化！联合利华、德国汉堡、可口可乐等一大批外国公司用广告这块敲门砖，轻松的打开了拥有十三亿人口的中国市场，并很快

 本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。



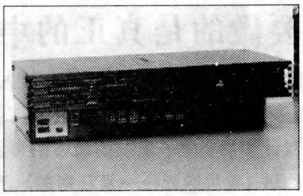
→「大」，并不代表「差」。关键还是看是否有合自己胃口的软件。

形成垄断。如今，微软同样以前期强大的宣传优势，企图雄霸北美，以至日本、西欧。同时微软仍然凭借雄厚财力，向第二方、第三方的软件商抛出“金”绣球。简单灵活的认证，低廉优惠的权利金，良好稳定的开发环境，这些足以使 XBOX 的软件支持立于不败之地。退一步去想，即使 XBOX 在这场主机大战中不幸失利，那么对于微软来说，无非损失了百八十个亿，搞不好再杀出个 XBOX2 来！那么对于其它公司无疑是杀无赦了。微软，在这场主机大战中，路绝不那么好走，但从长远来看，倘若比尔有心拿下游戏界的王冠，那么相信无论从人力、物力还是财力上实现梦想只是迟早的事。

## 索尼，新世纪的诺亚方舟？

上帝告诉贤者，为了惩罚人类，将出现一场巨大的洪水，而让他打造一条大船，把世界上每一样生物都成双的放在里面……

索尼，由井深大于 1946 年在东京创建。前身是东京通讯工业公司。现今，不但位居世界 500 强，更是栖身于前 30 名的大公司。它不仅是传统家电企业的缩影，更是全世界高技术公司的代言人。它会把家庭娱乐终端的市场拱手让人吗？在 IT 界，后 PC 时代要到来，那么娱乐界的后 TV－Game 时代呢？做为“技术的索尼”，“It' s sony”绝不是一句空话！近些日子以来，索尼在外部经济环境困窘的情况下走上了联盟的道路。我们目不暇接的看到：Sony＋Ericsson，Sony＋Aol……联盟是技术优势的互补，是原始成本的下降，是营销渠道的拓展，更是新利润的增长点。早在井深大、盛田昭夫的时代，索尼就确定了其出产高科技、高品质、高技术、高层次产品的定位和思想理念。这样也就决定了索尼不同于三井、三菱那样，在传统工业领域一手遮天，不思进取，躺在家族财产上大睡；也不同于松下那样，多少年固守松下幸之助的“自来水法则”做一个“营销高手”而绝不是“创新先锋”。索尼它独有的创新意识，敏锐的观察角度，大胆的市场运营，使索尼无疑是一家极具生命力的公司。从其 1950 年第一部磁带机诞生至今，Sory 无时无刻不在给人们带来欢乐！“人无我有，人有我优，人优我新！”的创新态度令人钦佩，而其自身的发展：从收音机到 Walkman，从显像管到特丽珑，从 Sony 音像到 SCEI。每一步都印证着自己的成功与辉煌。PS2，一部平成十二年三月四日发售的主机，也一定会在新的世纪创下家用游戏机的发售奇迹。



←每家电视柜里都摆上 PS 系列主机，是 SCE 的理想！

**任天堂：游戏业里的不死鸟?！世界上许多事情就是这样。也许是上帝在眷顾任氏。有人在骂：“上帝是 X 卢他爸爸！”那么上帝又何尝不是任天堂他“爸爸”呢？**

**微软：IT 界的巨鳄，比尔三美元是一个永真式，在任何时候，你可以用它来做公理去论证任何问题！在娱乐界也一样！**

**索尼：“It' s sony！”这就够吗？这不够吗？**

**伊甸园里幸福的人们在无忧无虑的生活，而潘多拉宝盒的开启会使世界变成什么样子？会出现恶魔美杜莎吗？那谁又会是这场浩劫的“诺亚方舟”呢？**

……

now loading……

# 欧美风

**特约情报员：严俊**

**每期为您报道最新的欧美游戏，时刻关注！**

## 马克斯·佩恩（MAX PAYNE）

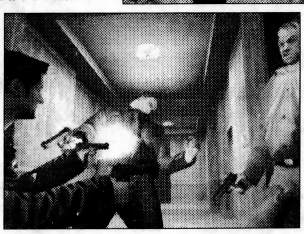
PS2、Remedy、ACT、2001.12



**严俊：**本作为 PC、XBOX、PS2 三栖登陆。而据称本作用到了《毁灭公爵》的 3D 技术，只是改成了第三人称。但看上去感觉更象美式化的《生化危机》（笑）。故事背景是主角在新泽西的家人被不明组织杀害……又是复仇。本作大量采用电影化手法，且厂商反复提到“好莱坞电影艺术”这一词，看来不容小视。战斗场景包括有：摩天楼顶、餐厅、电梯，并追求大魄力的视觉冲击。

**风林：**超出色的动作游戏啊，据称，该游戏动作部分是由吴宇森参与监制的，玩起来真是爽快至极啊。由于游戏事先已经十分吸引我，所以就勉强试了试 PC 版，用滑鼠与键盘配合操作还是比较顺手的，但没想到用 PS2 的 DS2 居然感到极不适应！！不知道 XBOX 版会不会有改进，也许本作在操作上的缺陷将使其很难赢得亚洲玩家的欢迎。不过，游戏本身的出色程度是毋庸置疑的。攻略将随后奉上。

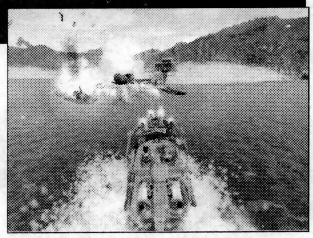




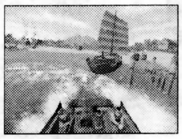
↑←游戏过程紧张刺激，枪战场面十分精彩，保你玩后大呼过瘾！

## 血腥警戒（BLOOD WAKE）

XBOX、MS、STG、2002.1



**严俊：**XBOX 上的游戏是最纯正的美式风格。水、鱼雷、重炮、装甲。与其说是武装快艇，倒不如说是小型战舰来的地道。微软为之大力标榜的是：极上的光源特效、丰富的武器和异国情调的场景。这点从那艘老式帆船上到可以看的出（笑）。



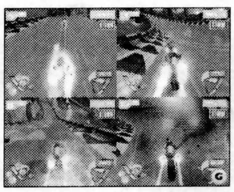
**风林：**美式游戏的特点总的来说是在最短的时间内给予游戏者最直接、迅速的快乐，就像本作，一看就很爽快，火暴充斥整个游戏。值得向大家推荐的是 XBOX 对水面的描绘。

## 究极—G3（EXTREME —G3）

GC、ACCLAIM、RAC、2001.11.28



**严俊：**喷射机车＋野性女郎＝……NGC 上的又一款竞速类游戏，名厂打造，在欧美很得人气。毕竟北美是任天堂的必争之地，美厂还是很给面子的。有《水上摩托》在前，相信玩家对 NGC 的同类型游戏是较有信心的。本作的舞台搬到了幻想未来都市，更具有魄力。



**风林：**感觉很像 N64《F－ZERO》。

## 我要做的是真正的中文游戏——制作人叶伟谈《夏日彩虹》

**记：据我所知，你最后一次放情地投入游戏大概还是1998年打FF8吧，好象有过三天不眠不休的经历。而现在有了真正属于自己的游戏计划后，脑子里装的最多的可能就是你自己的作品了吧。现在你做《我为歌狂——夏日彩虹》，受到国内不少新老玩家的关注，我们都很想知道这个游戏的灵感从何而来，而这个计划在你心中已经存在多久了呢？**

叶：我觉得每一个游戏设计师——无论是刚出道的还是已经在大公司里工作多年的——此生最大的愿望就是能够按照他的意愿做一个他真正喜欢、他真正想做的游戏，我也不例外。所以我现在有了这样的机会，真的感到非常非常幸运。

尽管以前我很久都没有定下来自己要做什么类型的东西，但却一直在心中不断完善着那个属于自己的游戏的想法和构思。我看过很多中文的游戏，发现他们中的绝大多数都有一个相似的问题－－只满足于让玩家看懂文字，却没有想到中文游戏最大的作用并不单单仅是如此。如果只是为了看懂，语言本身并不是一个障碍，我们也不必强调游戏的中文化。因为现在懂英语、而且水平很高的玩家大有人在，而且也有很多人为了玩日文游戏而去学日语。所以我认为，如果只做到让人看懂是远远不够的。既然选择了最易于表达的母语中文，那么就要把制作人的思想和制作人对这个世界的思考和理解，通过这个母语，通过游戏来传达给玩家。

在我看来，游戏其实和小说电影一样，只有对真实的社会现实和真实的人性做出思考和反映，才会有生命力。而游戏制作的过程，就是把你对社会、对人性的理解、认识以及对生命价值的思考，通过游戏这种媒体传递给玩家的过程。可惜的是，现在差不多所有的国产游戏，都还只满足于用中文告诉受众这个故事是什么，而往往忽略了游戏最重要的部分——故事的内涵。想想为何AKIRA、人狼、幽灵公主、EVA等动画作品能够得到如此高的评价，除了技术上的出色之外，更重要的还是故事本身的内涵。当然，不是说我多么有水平、能揭示多么深刻的东西，我只是想把自己对这个社会和生存价值的理解，通过游戏这种方式与大家交流一下。

我从很早以前就开始动笔，构思我认为的一份"大作"。并为其描绘了一段很长、很广的历史与环境设定，当然在过程中也受到了很多游戏、电影和动画的影响，比如像樱大战、FF、AVALON等等很多的日本与欧美的作品。大概是在97、98年间，我有了个机会去写一部电视剧的本子，当时的想法就是做一个机械时代科幻背景下的青春爱情悲剧，有点MACROSS感觉的那种东西。后来这部电视剧因为某个原因流产了，但那个梗概和主题保留了下来，成了现在"夏日彩虹"的蓝本，而我一直也在不断利用空余时间完善着这个梗概和前后漫长的历史观。直到前年，公司市场部和上影厂开始谈《我为歌狂》游戏版权事宜的时候，我突然觉得这两者之间显然有某种可以互通的地方，于是便比较投入地开始做起来……

**（本访谈的全部精彩内容将在14辑《游戏批评》上详尽刊登）**

# 白夜

文/叶伟

**（接上期）**

### ——第二章——

"晚上？为什么是在晚上？"

国王的脸转了过来，虽然离得很远，可是仲仍然能够感觉到那针刺一般的目光向他身上扎来。

王家的威仪，果然不同凡响。

仲有意回避着国王的眼睛，他把头压得很低，仍然坚持道："卜盘上显示的神迹指示，说的正是后天半夜时分。"

"哦？"国王从鼻子里轻轻地哼了一下，"拿过来我看看。"

仲小心翼翼地从怀里拿出一卷东西，轻轻地放到身边侍从的托盘上："这是我照沙盘原样描下的花纹，决不会有错。"

国王接过侍从递上的纸卷，打开瞧了瞧，闭上眼睛又想了想，然后顺手把纸卷交给身后的一个人："你瞧瞧吧。"

那是一个全身都隐藏在深深暗色中的影子。黑色的斗蓬与国王身后的阴翳浑然一体，只有一双碧蓝的眼睛星星般闪烁着、向众人告示着他的存在。

那人接过纸卷，却并没有打开。他把纸卷随随便便地往空中一放，就好像那里有一个透明的托架似的，纸卷稳稳地停在了半空中。

影子中的黑衣人伸出右手的姆指和中指，轻轻地弹了弹，刹那间，一条青色的火舌扑地闪起，转眼便把空中浮游的纸卷吞得一干二净。

"你……你在干什么啊？！"仲被那个人的举动吓坏了，慌乱间也顾不得什么礼仪节制，他跳起来就向国王身后扑去，可还没等他能够腾起身子，一股巨大的力量就把他重新推回到地上！

阴影中的人双手一拍，悬浮在空中的青色火焰爆裂开来，烟花般消失了。地上干干净净的，什么东西也没有，仲那卷精心描绘的图纸就此无影无踪，似乎从来也没存在过一样。

"你……你……你在干什么？！"仲惊慌地望着阴影中的人，又望望旁边无动于衷的国王，"你……你为什么要毁了它……？"

"哦？你凭什么说我毁了它？"阴影里传来一个男人的声音。坚定、浑厚而沉稳，带有不容置疑的威严和无限的诱惑力。

"你……你……你……刚才你明明把它烧了……"

"烧了？我烧了什么？"那人的声音显出一付无辜的样子。

"你……！"仲被那人的无赖激怒了，"你……还抵赖！你刚才烧的是神示！就是



刚才我敬给国王、国王又给了你的神示！那……那是个关系到天堂岛最大秘密的神示！！"

"哦……"那人忽然笑了一声，伸出手来在空中划了几下，道，"你说的，是这个么？"

仲抬起头，他惊讶地发现，随着那人手指的划动，空中竟出现了一条绿色的幽幽荧光。那条光带像是在笔端自由挥洒的墨汁，只是寥寥数笔，便在空中写意地画出了仲那卷纸上的内容！

“这……这……”仲有点不敢相信自己的眼睛。五年了，他身为皇家的祭师，看遍了宫内珍藏的各种书籍，熟悉其中每一种咒语，却从来也没见到过这样的魔法。

“你……你……你究竟是谁？”

“他就是宫里新来的法师。”国王冷冷地，身边的荧光闪烁不定，“大祭师，从今天开始，占卜、预测、施术、祭祀那些事情，就都交给法师去做吧。你只管把那些传下来的魔法书籍看懂读透、找几个有潜力的孩子传给他们就可以了。”



“法师？”仲一下子摸不着头脑，怎么忽然冒出个法师来？岛上哪来这么一个人？难道说……？

王命难违。仲知道现在不是说话的时候，他只是深深地向国王鞠了一躬，静静地站到一边去了。

国王转向阴影中的人：“法师，你看这神示究竟是什么意思？”

法师从阴影里往外走了一步，微微一躬身，象是对国王施了个礼，又象是对一个看不见的神明做了个祈祷，然后才慢慢道：“照大祭师的解法，神示确实指的是后天半夜时分。”

仲在鼻子里轻轻地哼了一声：“本来就不错，你得意什么……！”

法师似乎笑了笑，又接着道：“不过，大祭师似乎忘记了一件事情，那就是神示终究不是凡夫俗子能够轻易猜透的。如果都这么简单的话，卜算这活也未免太容易做了些。”

仲又哼了一下：“我到是很有兴趣听听法师的高见。”

“其实大祭师只要看得仔细些，也不难猜出其中的哑谜。”法师用手挥了挥，眼前那块不停跳动的荧光一下子暴涨数倍，清晰得仲甚至能感到鼻尖逼来的一股寒意。

冷冷的绿光把整个宫殿照得如同一块巨大的透明的翡翠。

“神示出现的时候很突然，而且它的形状和样子看上去都不太稳定，大祭师怕沙盘上的痕迹很快就会消失，所以只能把神示另外画下来保存。我说的对不对？”

仲虽然有点不愿意，但不得不承认：“以往的卜算结果都能固定在沙盘上，但这次确实不能。沙子一直在流动着，就象有生命的东西一样。”

“所以我猜这是大祭师第一次占卜到这样的神示，是么？”

法师的语气很平淡，但对仲来说却无疑半空劈响了的一个炸雷：一个御用五年的皇室大祭师、一个号称精通上古魔法的卜算师，居然从没看到过神示的样子，无论如何这都丢脸极了，国王的脸色难看，恐怕也是这个原因。

仲把牙根咬得紧紧的，尽量不把自己的怒火表现在脸上、表现给法师看。不过他并没有把握能够将自己控制好，他右脸颊的肌肉因为激动和愤怒，已开始一丝丝抽动。

法师倒是不象有存心让仲难堪的意思。他并没有逼着仲回答，而是自顾自地接着说了下去。

“那真是可喜可贺了。神示不是随随便便就显出来让人看的东西，能活着亲眼看到神示，本身就是一种极大的缘分。天堂岛从始祖到现在的三千多年里，有记载的神示一共只出现了三次，算上今天的，我也只看到过其中的两次。所以……”法师说到这里略略顿了顿，“所以这本不是大祭师的错。”

看到过两次？怎么可能？仲怀疑自己听错了。他阅遍古籍，也知道神示是每千年才出现一回的东西，而眼前这个被国王称为法师的人，虽然不知道来历，虽然他全身都裹在黑暗当中，但从声音和步态来看绝不可能超过三十岁。

仲对神示或许没什么经验，但对判断人的年龄却有绝对的把握。要说自己看到过两次神示，这只能是在吹牛。

“年轻人的通病。狂妄、无知。”仲在心里恨恨道。然而也就在这一瞬间，他的心忽然抖了一下，就好像劲风中的纸鹞挣断了丝线，一下子荡开了。

仲打了个冷战，这是一种可怕的预感。他抬起头，法师那碧蓝通透的目光象利剑一样，从宝座的方向劈过来，象一桶凉水，从头到脚把仲浇了个透。

仲整个人几乎已完全麻木。他有点明白了，但却不敢再想，也不再做声。

“这图既然是大祭师亲手从沙盘上描下来的，我相信他绝不会描错。”法师身形未动，但却轻轻地飘了过来，站到了仲的身边。仲还是没有抬头，他只觉得法师的阴影象一座巨山压着他，使他透不过气来，自己的手心潮湿而冰凉，心慌的感觉也愈发厉害了。

“不过大祭师还是疏忽了一点。沙盘上的神示不但在流动，而且有高有低、有浅有深、有阴有阳，可是画到了纸上之后，这些高低深浅阴阳就全都不见了－纸上留下的只是一些死气沉沉、毫无生气的线条，虽然大祭师画得很仔细，但神示是活的。而光靠这些死了的线条是根本解不出真正的神示的。”

“哦？那么照法师的看来，真正的神示该是怎么样的呢？”国王问道。

“真正的神示，应该是这样的。”

法师伸出右手的食指，轻轻地在眼前巨大的荧光中间点了一下。象石子投入水池中似的，整个图形都荡起了漪涟，绿光波浪般拍打着宫殿的高墙。

那悬浮在半空的图形原本平整如镜，现在则象是忽然有了生命，转瞬间便长出了高山峡谷、阴阳明暗，绝美的图像折射着荧光，如同映着点点阳光的小溪般在空中流淌着，时刻变化着形状和方向。

王宫内外被这奇异的景象照得通亮。众人骚动起来，大家都被眼前的东西惊呆了，仲也不例外。

事到如今，哪怕他心里有一千一万个不愿意，他也不能不承认这个法师力量的神奇。

法师似乎有意要众人欣赏他的精湛魔力。他等了好一会，待到惊叹声稍稍平复了一些后，才转过身来对着仲道：“不知这个东西与大祭师当初所看到的神示，是否有几分相似？”

仲没有立即回答，他绕着荧光仔细地看了又看，象是非要找出一点毛病来不可，但最后依旧无奈地点点头：“是。完全一模一样。”

宫中又是一阵喧哗，连国王也不禁失色。

“那么，法师现在可以为我们解释一下神示的秘密了？”

☆　☆　☆　☆　☆　☆　☆

“这个混蛋！哪来的什么狗屁法师！”

仲狠狠踹了一脚，眼前的青石小几远远地飞了出去，在墙上砸得粉碎。

他的两个学生站在一边，垂着手不敢吭声，也不知是该劝劝自己的老师，还是让他发泄。从大殿回来之后，仲的怒火就再也

无法忍耐，布置简单的房间里已经被砸的一片狼藉，地上、墙上甚至天花上，到处是破碎和冲击的痕迹。

仲再扔出一个花瓶，心里才感到稍稍平复了些。他做了个手势，一个学生识趣地拿过一盆水，仲抹了把脸，喘了口气，这才扶住墙，慢慢地坐倒在石砾堆里。

“你们……你们都回去吧……”仲无力地挥了挥手。两个学生答应了一声，却没有动。

“你们去吧……老师这里……已经没什么可留你们的了……”

“我们……我们……”一个学生踌躇着走上来，似乎想说什么。

“唉……不管怎么样，我总算还有你们这两个学生。只要记住以后不给老师丢脸，就行了……”

“我们……老师……”

仲回过头：“你们……你们……还有什么事么？”

那两个学生涨红着脸，互相对看了一眼。其中年长的那个吞吞吐吐道：“我们……我们……我们本来就想来向老师辞行的……”

“哦……？”

“是这样……我们……我们……”

“哥哥，你就别再犹豫了。”年幼的学生走上来，干脆地说，“老师，您不是总希望学生比您更有出息么？我们想换个师傅，今天来就是想和您告辞的。”

“呵呵……”仲忽然笑了起来，他回过头，目光紧紧盯住两个年轻人。“你们……你们是要去找大法师吧？”

“是的。”

“今天在大殿里的事，你们大概也已经知道了吧？”

“是。”

“呵呵……丢脸的事从来都传得特别快……”仲又冷笑了几声，“你们去吧……去找个让你们更有出息的老师，我不会拦你们的……”

“可是……老师……您……”

“还叫我什么老师？！”仲忽然提高了嗓门，他挥起手来，厉声道，“去吧！快去找法师吧！三天以后他就要行祭祀礼，想拜他的人一定更多！你们现在不去，哪里还有机会！不过，我只想告诉你们一件事：从今天开始，你们已不是我的学生，你们也不必再认我为老师！你们给我走！出去！！”

两个学生没有再说话，他们只是静静地等仲咆哮完，这才深深地向仲鞠了一躬，道：“老师可以不认学生，但学生却万万不能忘记老师。无论如何，老师的教诲，我们将永生不忘！”

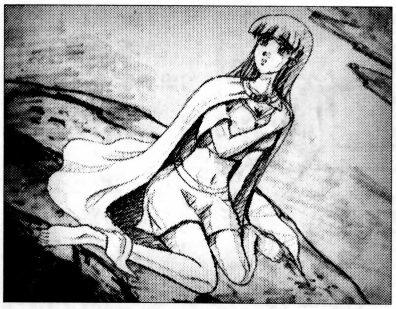
两人又默默地鞠了一躬，这才悄悄地退出门去。

仲不做声了。他坐在那里一动不动，就象一尊亘古不变的石像。阳光透过窗缝把影子投在仲的身上，又慢慢从他肩上爬走，慢慢消失在渐渐变浓的夜色中。

月升起来了，很清很澈的天，月色无垠。

又过了很久，仲才深深透了一口气。他站了起来，激动而愤怒的红晕已完全不见，脸上又恢复成以前的那种冷漠无情。

仲又拍了拍手，那些被打破的瓶瓶罐罐自动跳了起来，摇摇摆摆地重新拼拢在一



起，回到了原来的样子，墙壁四周的撞痕也已不见，整间屋子就象什么都没发生过一样干净清爽。

仲站在原地想了想，又仔细地四下里看了看，然后对着面前的角落招了招手，一个深色的影子倏地一下跳入了他的掌中。

那是一只石杯，一只用整块上好青石雕成的石杯，温润而腻滑，就象少女的肌肤。杯身上顺着石纹刻着一簇栩栩如生的杜鹃花，骄傲地怒放着。

“法师……？祭祀礼……？神示……？天堂岛最大的秘密……？哼哼……好戏才刚刚开场而已……”

仲一边沉思，一边慢慢摩梭着。他轻轻地把杯底转过来，就在那里，一轮新月，正对着他微笑。

“宇，你快回来了吧？”

☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆

月觉得自己是一条鱼，自在地游进了一条无边的大河里。天很黑，但河水很亮、很清，闪着点点的星光，河边的老树垂藤，藤条上不知是露水还是雨水，晶莹剔透的，丝一般闪亮迷人。月有点恍惚了，自己究竟是游进了天上的银河，还是天上的银河落入了人间？她不知道，也不想知道。她只盼在这里多呆一会，能多听一些天籁之音。

有人在唱歌？是仙女的声音么？月迷醉了，她探出水面，甩甩头，她不再是鱼了，她又恢复了原来的样子，却仍然轻松而愉快。

天上有一轮新月，地上也有一轮新月。天上有一颗流星划过，河中的倒影里也倏地一道闪亮。

月游到河边，她爬上岸，坐在一块大青石上。她把头发散开，星光映在她黝黑的长发上，发出朦朦胧胧的光。

月楞愣地望着星空，望着天上的月亮。那歌声仍在，时轻时响，时有时无。一会在她耳边响起，一会又象是发自内心。“星星是月的饰品……星星是月的衣裳……”奶奶在世的时候，常抱着她这样念叨着。

月眼光迷离，她伸出手来，伸向天上的星光。

“采一颗下来送给你，好么？”

那熟悉的声音传来的时候，月吓了一跳。她刚一扭回头，就看见了那双眼睛……那双让她无助、让她失措、让她无法自己的通透澈明的眼睛……

“是……是……你……”

那双眼睛似乎笑了笑，没有回答。

一阵夜风吹过，月不由得打了个寒噤，这才发现自己单薄的纱衣已经湿透了。她双手抱肩，用齐腰的长发掩住自己玲珑浮凸的曲线，脸涨得通红，却不敢再看那双眼睛。

那人从黑暗中走出来，他摘下身上披着的斗蓬，把它紧紧裹到月的身上。

月的心中涌起一团暖意，她似乎又回到了奶奶的身边，这是一种月已几乎不敢奢望的感觉，一种难以言明的奇特滋味，在月的心里翻腾起来，她紧紧地拉住斗蓬的前襟，人却不由自主地颤抖起来。

一点透明的星光，从月的眼角涌出，慢慢地、慢慢地从她脸颊上划过……

那人伸出手，这点星光就滑落在他的掌中，一滴，又一滴，整齐地排列着，就象荷叶上的露珠，滚动着，纯纯地射出冷冷的光。

手掌似乎轻轻抖了抖，又好像没动。也不知怎的，这几点露珠竟被他用一根看不见的丝线串了起来，项链般闪亮。

“星是月的饰品，星是月的衣裳。”他轻轻地说，捧着那串项链。

月惊讶地望着他，碧蓝的眼底下是无限的怜爱和柔情。

“闭上眼睛，跟我来。”

月听话地闭上了眼睛，她感到有一双手小心翼翼地把项链挂在了自己的脖子上，然后她的手被拉起，整个人似乎已在天空中飞翔。

“帮我一个忙，好吗？”

处在无限幸福中的月，轻轻地点了点头。

**（未完待续）**

**插图作者：章程　特别感谢：杜潇卿**

2月号




风林话：编辑点评终于迎来了2月号，本期主打的是PS2以及GBA游戏，由于本栏目每期评论游戏的数量有限（10款），所以不可能面面俱到，如有游戏错漏还请大家多包含。说话就春节了，为大家推荐游戏是历年都要做的事情，不过今年特别的不同，就连风林自己都有些挠头呢！不知道玩什么好，除了PS2夸张得可怕的软件阵容外，XBOX的发售以及GC数款大作都难以说『不』，以至于自己都有点手忙脚乱，而购买计划也三番五次的修改，希望到时候不要冲昏了头脑而一无所得……




■下期焦点游戏

## 马克西莫

**总分：31分**



机种：PS2
类型：ACT
媒体：CD
厂商：CAPCOM

## GT赛车概念版

**总分：30分**



机种：PS2
类型：RAC
媒体：DVD
厂商：SCEI

### 风林



**马克西莫：** CAPCOM到底是动作游戏的专家，拿出手的作品就是让人心服口服。虽说本作有“魔界村”的影子，但却并非续作。游戏的进行方式类似“古惑狼”，是非常正统的动作游戏。另外进程中的气氛营造得非常棒，视点的拿捏也看得出制作人的用心。无论如何，本作都是不能错过的。

**GT赛车概念版：** 如果你把它当作GT的续作来玩的话，未必满意；而你若仅仅把它当作小品的话，又未免有点对不起制作人的精心制作。与“GT3”比较，本作的确简化了很多，就连考取驾照也简单了。抛开原作的影子单看本作的话，仅仅那些概念车款就足够吸引人了，绝对是值得再度体验的好游戏。

### 天师



**马克西莫：** 这款ACT似乎有些强差人意，虽然画面看上去很靓，虽然卡普空努力地去为游戏注入一些新意，但真3D化的同时换来的却是操作手感的钝化。没有什么太值得一提的地方，感觉似乎不如那种“伪3D真2D”的游戏来得爽快——如果一款ACT游戏不能给玩家带来极富连贯性的动作挑战，可谓失败。

**GT赛车概念版：** 让这样一款“变戏法”型的游戏上市，不知其意义何在。想让车迷利用PS2来加深对汽车的理解？也不至于把概念车都搬出来吧？以公正客观的态度审视任何一款RAC，我们要从速度感及对单一车体的操纵性出发。但对GT赛车人们却总是喜欢评价画面及其车库如何庞大，天语不得不对此打一个比较大的问号。

### 莱因总帅



**马克西莫：** 第一印象就是“3D版超魔界村”。许多游戏被3D化之后并没有原来2D时的感觉好，之前的恶魔城64就是这样。整个游戏被3D化后自由度并没有增加，仍然要按照一条既定的行动路线来进行，缺乏变化是这个游戏的一大败笔。好在角色设定还算比较令人满意，有一种迪斯尼的风格，游戏氛围还是不错的。

**GT赛车概念版：** 画面与GT3如出一辙，全屏AA抗锯外加实时环境反射贴图.赛道气氛营造逼真传神。画面上依然令人满意，作为一个炒冷饭的作品，新增了概念车不假,但许多GT3原有的内容被删掉，感觉就是一款GT3的资料篇。本人对“运转”不感兴趣，所以速度感与操作性究竟比前作有没有进步，就不妄加评论了。

### 斋藤



**马克西莫：** 角色个性鲜明，操作爽快，视点切替流畅自然，玩起来绝无眩晕感，即便很少接触3D动作游戏的玩家也可以很快入手。作为《魔界村》的续作，游戏的难度依然很高，尤其是在3D的世界里，跳跃变得更具挑战性。在纯动作游戏逐渐没落的今天，还能玩到这样鲜活的作品，单凭这一点就应该好好感谢CAPCOM。

**GT赛车概念版：** 完成度极高且非常苛求细节的赛车游戏。虽然画面质量较“GT3”没有提高，但加入了一些新赛道，赛道背景的丰富而细致，光源柔和，气氛出众，当然这也是GT系列的一贯特征。由于游戏中增加了大量概念车，再加上价格只有2900日元，相信该作的销量会有所保障。

## MOTO GP2

总分：30分



机种：PS2
类型：RAC
媒体：CD
厂商：NAMCO

非常出色的摩托游戏，即使评为目前最出色的同类作品也并不为过。画面比较于前作有了相当的提升，干净细腻，尤其新增加的雨天赛事效果非常逼真。不过，这游戏对于一般玩家而言始终单调了些，而且难度也依旧不善。仅推荐给乐于此道的玩家。

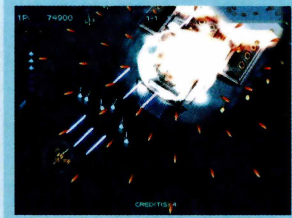
画面干净，速度感高，赛道多且真实。一开始玩的时候感觉拐弯别扭，易出弯，但想来拐弯时车手必须非常提前地竭全身之力使车体倾向一侧，为表达出真实感觉，NAMCO也只能这样，只是委屈了用手柄游戏的玩家——MOTO GP的大型筐体还是很不错的体感游戏的。

作为PS2上的摩托游戏，画面上就有些逊了，游戏场地单一缺乏变化。速度感极高算是游戏唯一的卖点，且制作的比较贴近现实。不过在操作性上就有很大问题了，在主观视点下很难控制摩托，也许必须要有筐体对应才会有所改观吧？！

作为PS2推出近两年后发售的游戏，再挂上NAMCO的金字招牌，《MOTO GP2》仍然无法给玩家一个满意的答复。游戏背景和车身的设定显然过于简单，赛道也仅局限于公路赛，没有加入越野赛道。但游戏强调速度，雨天的主视点极具临场感。

## 零式枪手2

总分：33分



机种：DC
类型：STG
媒体：GD
厂商：彩京

对于喜爱射击游戏的玩家而言，很难对彩京的作品说个“不”字。如果有玩过前作就一定会发现本次续作的变化之大。极具特色360度转向的移动方式依旧继承，游戏废除了保险的设定，同时爽快感丝毫没有降低。敌人设计极其出色，这些一直是彩京的强项，不容错过。

街机只追求单纯的爽快。系统上有所变更，取消了“保”，反以辅助攻击替代。配合十字键而单设一攻击方向控制键，且在很多情况下都要用到，射击时的紧张感、爽快感同步增长。BOSS设定多属ROBOT型，魄力大，各版面的镜头运用比较讲究。彩京。

彩京的射击游戏一直突出一个爽快感，本作更是将这一主题体现的淋漓尽致。画面全3D如何华丽不说，单讲操作感就非常优秀了。加入射击方向控制键后，战斗更富有变化，每种机体的风格都更突出。是DC上少见的射击佳作。

一直很欣赏彩京的射击作品，除了游戏中惊心动魄的躲闪和绝妙的射击快感外，还喜欢彩京游戏那种独有的世界观设定。不过本作由于是多边形制作，气氛不如“太阳表决”等2D游戏，但是操作感一如既往，尤其是加入了360度的转向，使游戏趣味性提升不少。

## 饿狼传说狼之印记

总分：27分



机种：DC
类型：FTG
媒体：GD
厂商：SNK

移植度虽然没有完全达到MVS的水准，但是就SNK在DC上推出的几部游戏而言，可玩程度却是最高的。本作的人设风格与以前有了很大的不同。虽然游戏画面并没有多少提高，但操作方面却把握的极佳，连续技深入浅出总能给人带来些新的亮点。算是不过不失吧。

饿狼最后一作，SNK的DC最后一作。看高手表演天语当真心花怒放，不知实战中是否能如此痛快地将对手作掉？个人较难适应其操作以及攻击判定，相信一般层KOF爱好者亦需好好练习一番，但对狼迷来说，本作意义之重大毋需多言。

SNK在DC上游戏有一个致命的缺点“读盘不止”，且解析度极低，就算用电视接S端子玩都惨不忍睹。比起代表作KOF系列来差的太远了，完全是16位机发展中期的感觉。角色之间的平衡性也很差，瞬间防御系统与街霸3的BLOCKING系统简直是天壤之别。

DC上最后的SNK作品。除了变换造型的特瑞外，登场的全部是新角色，但无论外型和招式都不如先辈们那样引人注目。操作感轻盈而爽快，笔者非常欣赏的“饿狼”特有的拳、拳、脚、脚接超杀的连击模式依然健在，火爆程度不及RB系列。

## 铁拳A

总分：28分



机种：GBA
类型：FTG
媒体：卡带
厂商：NAMCO

除了人物不是多边形外，GBA版实在是有够忠实了。键位变化很大，非常适合掌机，十连技的使用也简化了不少，而且很多原作的连续技照样可以使出，快感不减。另外，线移动也使本作揉入了很多3D的战术，值得一赞！游戏运行起来还算流畅，值得一试。

没想到在GBA上也能打出各种连技，NAMCO棋高一着啊？在这样的设定下，天语常莫名其妙地发出怪招，可过后再想发却死也发不出来了，一头雾水。感觉还是个联机游戏，与好友对战时，一旦有浮空技莫名发动，可不要错过机会啊。听说GBA版里面N连技健在？

这次的铁拳A加入了放缩机能与线移动后还真有那么点3D的感觉，可以说除了人物不是3D的外与PS版也没有太大的区别，毕竟是掌机游戏也不能强求了。操作上由于GBA键位不足，许多必杀技都简化操作了，现在要打出一套养眼的十连击到是很轻松。

加入放缩、十连击、360度移动的超强的掌机游戏，角色动作的移植度也很高，效果很令人振奋，但是感觉铁拳系列以往的华丽和流畅度有所下降。与搓招的2D游戏相比，3D格斗游戏的招式输入方法显然更加适于手掌机。

●杂志改版后来信也如雪花般飞来，风林一一看后，基本上是好坏参半，而对于本栏目在信中却很少被提及，也许是刚开张不久吧。总的感觉问题不少，需要改进的地方很多。不过风林已经有了很多的想法，希望在近期能够让大家看到变化。

## 总分：34分

### 超级马里奥A2



机种：GBA
类型：ACT
媒体：卡带
厂商：NINTENDO

虽然是移植作，但游戏仍旧是那么好玩，不知道是我太喜欢怀旧还是任天堂的游戏果真经久不衰……增添了同胞路易，游戏的玩法更为多样，其他方面倒是没发现什么变化。任天堂的动作游戏好像永远是这样子，简单直接，但玩起来绝对需要费一番脑筋，

平面正统ACT最高境界。角色动作丰富可爱，背景风格简明清新。游戏手感连贯，体现任对"操作感"的独特理解和娴熟应用技巧。多版面画面杂而不乱，有解谜要素，除对"跳跃"的重视远不如前作之外，其他各方面皆远胜前作。身披金蓬胯下骑龙的MARIO。

GBA近来移植SFC之风刮的很猛烈，尤其是任天堂自家的游戏更为甚。这款马里奥A2也是当年的SFC复刻版本，而且还分毫不差。对于从SFC时代过来的玩家来说只能算怀旧作，新鲜感全无。加入耀奇后游戏乐趣有所增加。个人感觉这个系列已不如瓦里奥了。

完成度极高的冷饭作品，与超任版本几乎完全一样，追加了新角色路易、小恐龙耀奇和成绩画面，完整爆机时间不逊于RPG游戏。无论内容、画面、操作都非常适于掌机游戏。与其说这款游戏的移植度高，倒不如说马里奥的号召力大、任天堂的策略高明。

## 总分：25分

### 格斗之王EX



机种：GBA
类型：FTG
媒体：卡带
厂商：MMV

很难想象即便是PS移植起来也十分困难的游戏，居然在这么个小东西上实现了。当然，碍于机能在系统上难免缩水，做出一些改变也是没办法的事。人物的动作显得十分僵硬，打斗起来的感觉也远没有街机爽快，尽管键位全部保留，但毕竟不是原厂的作品，凑合吧。

到了GBA上，KOF成为一款奇怪的游戏。人物巨大，画面背景却极其单调，令人不快。好在能使的招尚有不少，也很容易CANCEL形成连技，倒落得个爽快。毕竟不是原厂移植，毕竟GBA不是MVS，要求不能太高。想想以前GB上的N款KOF……

SNK的最后一部作品，以KOF99为蓝本所制作。出场人物减少到30人（其中还有6人只能作为援护角色）新人的出现也没引起多大的话题。在画面方面并没有比家用机版逊色很多，角色动作有部分缩水。但操作感似乎相差甚远，而且略有延迟的感觉。

人物比例大，发色数高，超杀完全继承街机版，但背景显得呆板，动作略显僵硬，玩起来的感觉和街机无法相提并论，这也是手掌机格斗游戏的一大通病（受限于硬件本身）——只能看看热闹，不强调技巧性和手感。不过相信KOF迷还是能够对这款GBA拳皇满意的。

## 总分：32分

### 机动战士高达联邦对吉翁DX



机种：PS2
类型：ACT
媒体：DVD
厂商：CAPCOM

尽管没有移植给DC让我实在郁闷了一阵，但不得不承认，给了PS2的本作实在是够出色，现在我的心情已经变成了"幸亏没有给DC"。街机游戏移植到家用机通常要加入很多新要素，在本作中也不例外，丰富的游戏模式让高达迷大呼过瘾。太空是最吸引我的场景，实在是太爽了！

一度成为街机榜领头羊，移植至PS2后画面更加出色，游戏模式亦由单纯而变丰富。打关时任务明确，作战氛围佳，实不容高达迷错过。可惜天语并非阿姆罗（天语是第501对战车中队的机师:P），赌气与GUNDAM达人莱因总帅对战的结果，彼竟满血而胜！

雄踞街机排行榜前三位的大作，无论是操作性还是游戏整体平衡性都可称的上是上乘之作。与朋友一起联合作战的那种友情+热血的感觉真是久违了，只是对于不熟悉高达作品的玩家来讲，最初一定是不太适应这种与众不同战斗环境与独特的游戏规则。

尽管笔者早就厌倦了BANDAI的高达系列，但是仍不得不承认这款"联邦对吉翁DX"的出色。尤其在宇宙中的VS模式，空间的纵深感极强，机体描绘得非常细致，而且分屏后界面与各菜单的安排也很合理，看起来毫无拥挤和不适的感觉。任务模式同样紧张激烈。

## 总分：32分

### 特鲁内克大冒险2A



机种：GBA
类型：ARPG
媒体：卡带
厂商：CHUNSOFT

从PS移植到掌机的作品，单从画面上讲很难看出有什么区别，可以说是掌机上最出色迷宫系列作品了。既然是进化版，必然要有所强化，除了迷宫外，道具种类更多。目前还不清楚是否可以利用通信功能来创造出什么新的乐趣，不过即便是单人游戏也趣味性十足。

都说这游戏画面如何如何好，看了卡带版之后方有所悟，发色佳。但要真说游戏内容，这种在N个迷宫内反复战斗、收集的乐趣，恐非一般人能消受。不过游戏操作感还真是不赖，CHUNSOFT还是有实力的，不然他怎敢打出这是"可以玩一千遍"的游戏呢？

完全是风来西林的特鲁内克版，只不过发色似乎更加艳丽。应当说已经超越了SFC的水平。在迷宫内收集陷阱解除机关。一个人慢慢玩是非常有意思的，加之掌机的便携性。是一款非常适合用掌机来玩的游戏。只不过对于一般玩家来讲上手还是非常困难的。

尽管笔者对"不思议迷宫"不感冒，但是初看到本作的时候还是觉得很振奋，画面干净，颜色柔和，可见GBA底力非同凡响。作为PS版的移植作，迷宫和道具的数量有所增加，但是该系列过于烦琐的弊病依旧存在，以至于绝大多数玩家都对其近敬而远之。

●下期的重点是PS2版的"VF4"，风林个人是极为期待的。虽然北京已经有了街机版，不过目前的打算是先买下PS2版以及专用摇杆，在家苦修，以免被别人打得找不到自己的牙齿。这个假期大家也要努力啊！

电软特别策划6

# 最终幻想

系列小议

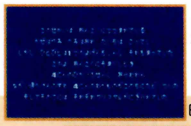


## FINAL FANTASY系列（上）

随着FINAL FANTASY X（简称为FF）的发售成功和FFXI加入网上兵团的消息传开，FF系列游戏又再度刮起了一片狂潮，当年FFI发售时，让当时还在创业阶段的SQUARE有了成功的机会，有些飞黄腾达的感觉，而现在的FF系列不但已经成为了SQUARE的镇社之宝，也是动辄发售量超过两百万套的超级大作，到底FF系列的游戏拥有什么魔力，能够让众多的玩家肯为之“赴汤蹈火”呢？而从FFI到FFX，又发生过什么样的变化，使得FF系列作的生命能够不断延续呢？这2期我们将对该系列进行一次较彻底的分析。1999和2000年的电软有过一个连载了8回的“FF－未知的世界”的栏目。其中将许多FF中不为人知的秘密告诉大家，不知大家有印象吗？第一回是在99年的第9期哦（卖广告？）……

## 幻想传奇的开始·最终传说的始动

### ファイナルファンタジー（FFI）1987



←FFI的开场画面。

↓WSC新加的剧情画面。









↑←一开始的任务是接受国王的托付前去营救公主。

### STORY 剧情介绍

这款最初的FF系列游戏，其实是没有主角的，或者说人人都是主角。玩家控制的四位光之战士，在游戏中不会展现出自身的背景与个性，当玩家与人交谈时，也不知道到底是哪位角色在说话，于是这四位主角的名字、背景、个性，都全部由玩家们来想像、创造。这种「带入型主角」在FF系列中是比较少见的作法，以后的系列作品大部分都让主角拥有自己的个性，玩家不再是FFI这样子的第一人称视角带入游戏，而是以类似欣赏一部戏剧、一本小说的方法进行游戏。言归正传，FFI的故事描写的是一种巨大而邪恶的力量，夺走了四个水晶的力量，四个水晶的力量就是维持并推动世界和平、丰饶的力量。四位光之战士为了夺回水晶之光，踏上了旅程…，他们打倒各种的妖魔，并且在各地帮助了许多人，最后回到了过去的卡欧斯神殿，打倒一切邪恶的元凶－魔王卡欧斯。水晶也从此之后与FF系列结下了不解之缘，在FFVI之前几乎都在剧情中占有非常重要的地位，在后来的作品中也不断地作各种转化。其它像飞空艇等各式各样的交通工具也是在FFI就奠定了基础。

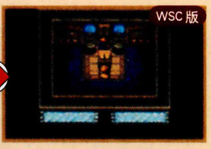




↑这位小兵也真是有眼不识泰山，光之四战士就在眼前呀。



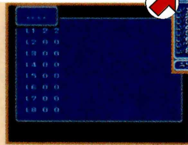
→玩家一开始的所在地。





↑←进武器店买点装备吧。

### SYSTEM 系统介绍

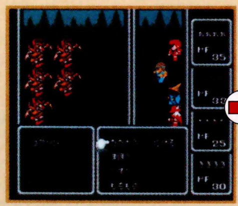


←玩家一开始就要打名字选择职业。





↑←八级魔法表，随着玩家等级提升次数也会变多。



→状态画面。

FF系列的第一款作品，就已经奠定了FF系统独特风味的基础，在玩家一开始可以选择的职业里面，战士、修行僧、黑魔导士、白魔导士、红魔导士、盗贼，几乎就已经构成FFVI以前的主要职业成员。值得注意的是，FFI是历代中上级职业这种概念最明显的一款作品，以后的作品基本上所有的职业都是一视同仁的，FFIII虽然也有上级职业的存在，不过职业阶层间的比较不如FFI明显。举例来说，FFI中战士的上级职业是骑士，修行僧的上级职业是超级修行僧。在FFI的上级职业中出现了像忍者这样的职业，也预示了FF系列未来的方向。战士、盗贼等都从奇幻传统一路走来的职业，也是构成FF系列职业系统的要素。但是忍者却是日本独有的文化，不论忍者这个职业本身，还是配合忍者的装备、忍术都是与RPG传统完全不同的，而忍者这职业也成为了FF职业系统中一个要素，就是这种「融合」的精神一直贯穿在FF系列的系统里，使得FF系列的系统技能既能包罗万象，也能够表现出自身独特的风味。这也是为什么FF系列的风格不断转变的原因，FF系列基本上包括了奇幻、魔法、科幻、机械、日本风格等要素，它们所各占的成分比例不同，就构成了每款系列作品不同的风格。





↑←战斗画面。





←装备画面。

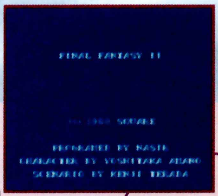
## FINAL FANTASY Ⅰ~Ⅴ 发售列表

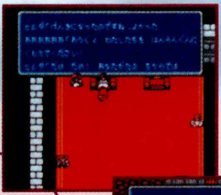
| | | |
|---|---|---|
| ■FINAL FANTASY | 1987.12.18 | FC、WSC |
| ■FINAL FANTASY Ⅱ | 1988.12.17 | FC、WSC |
| ■FINAL FANTASY Ⅲ | 1990.4.27 | FC、WSC |
| ■FINAL FANTASY Ⅳ | 1991.7.19 | SFC、PS |
| ■FINAL FANTASY Ⅴ | 1992.12.6 | SFC、PS |

# 独特的故事与系统再创高潮

## (FFII) 1988

### STORY 剧情介绍


→FFII的开场画面。


←拯救了主角一行人的希尔达公主同时也是反抗军的指导者。

与FFI相比，FFII的「DRAMA性」加强，剧情中有好几位伙伴都为了队伍而牺牲，他们的遗志由主角们所继承，这也正是主角他们奋战不懈的原因。在故事之初，主角一行人就被帝国军追杀，后来他们被反抗军所救。为了报答救命之恩，他们决定加入反抗军的阵营对抗帝国军对全世界的侵略，于是主角们开始前往各地替反抗军执行任务。为了替反抗军寻找适合作为武器的米斯里鲁金属，主角们找到了武斗家约瑟夫一起前去寻找女神之铃，虽然成功寻找到了铃铛，但是约瑟夫也为了保护主角们而被坏人偷袭而死。为了寻找究极破坏术，敏乌法师牺牲性命解开封印，将希望留给了主角们，龙骑士理查德也为了抵挡复活的帝国皇帝的偷袭而战死。对这些伙伴的牺牲说难听一点是无所谓，不过如果玩家有融入其中的话，这些伙伴的牺牲就成了玩家们非努力不可的动力。复活的帝国皇帝就躲在异次元的万魔殿中，主角们当然不能饶过这扰乱世界和平的元凶，在万魔殿中与其展开最后决战。最后附带一提，FF系列代代登场的席德，就是从FFII开始登场的。


→主角等人被救到反抗军的基地。





→↑有没有记住关键字将会影响剧情的进行。





↑→主角等人一开始就被帝国军追杀。



### SYSTEM 系统介绍



↓←FFII的战斗画面。



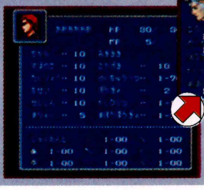
在FF系列中，FF Ⅱ的系统算是非常特殊的，与整个系列的基调完全不同。队伍中的角色能使用的武器、能使用的魔法、HP、MP、能力等全都和职业无关。看起来像是战士的大叔也可以锻炼成大魔法师，看起来弱不禁风的女孩子也可以被练得铁拳无敌。不论玩家使用何种武器的攻击方式，还是使用魔法，甚至用盾防御，都会增加熟练度。熟练度如果到了一定高度，就有更好的效果，比如攻击力更强，防御力更强之类的，魔法MP的消耗也会变大，而各种能力也可以随着多次“使用”而提升。以HP、MP为例，如果玩家在战斗中受到相当程度的损伤，HP最大数值就会增加。玩家在战斗中大量使用魔法消耗MP，玩家的MP最大值就会上升。事实上这个系统并未在历代的FF系列中继承下去，反倒在“浪漫沙加”系列游戏中得以继承，而这个熟练度系统在FF系列中则作了一番转化。与FF V代以后的职业等系统息息相关。对话也有个非常特殊的“关键字”系统，玩家可以在对话中记住一些必要的类似通关密语的话，对特定人物说出这个关键字，就会产生特定的效果。比如对反抗军的某位卧底成员说出“野玫瑰”这句话，那位成员就会带主角们到密道入口，剧情才能继续进行下去。

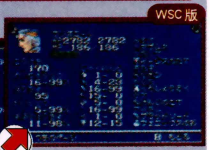






↑→在玩家可以调整队伍前后排以应付当时战斗的情况。





↑←在状态画面可以看见每个武器的熟练度。

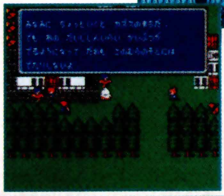
# 天外有天的故事引人入胜

## (FFIII) 1990

### STORY 剧情介绍


←FFIII的「开场画面」。


→主角们获得了水晶的力量。

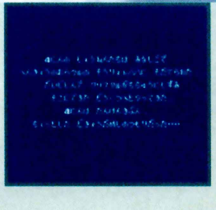

←有时村人也会提供一些线索。

FF Ⅲ继承了FF Ⅰ“带入型主角”的模式。四位光之战士都没有自己的姓名、背景、个性，而且转职之后全都长得一模一样。不过FF Ⅲ除了四位光之战士外，会随着剧情而加入一些NPC伙伴，他们虽然无法战斗，不过却可以提供玩家一些建议，而且他们也是剧情中的重要人物，甚至是情节转换上的重要关键。故事的最初，是从四位少年进入一个洞窟开始的，在洞窟中，四位少年感觉到了水晶的指引，为了寻回水晶的光辉，开始了他们的冒险旅程。他们曾误入巴哈姆特的巢穴，为了保命只得匆匆逃亡，他们也用魔法缩小身体进入过小人国拖萨斯村，甚至为了夺回被老鼠抢走的龙的眼睛，而缩小钻到地道里大战老鼠；更令人惊讶的是，当光之四战士改造完成飞空艇企业号之后，终于发现他们之

# 持续的演进，不断的进化！永远在追求真正FINAL的系列作

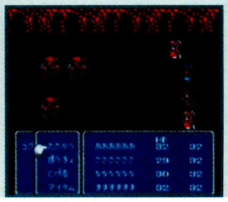
前所经历的冒险故事其实全都发生在一座小小的浮游岛上，而真正的大地其实还淹没在汪洋之中！真正的世界因为某种原因而淹没在大水中这样的架构，其实就是FF系列多重世界构造最明显的展现。从FFⅠ开始玩家们就常来往于各种时空甚至异世界中，但是FFⅢ第一次在剧情中明显的表达出这种多重世界构造；而后来的系列作品中，这种构造也屡有发挥。在浮游岛上这个真正的世界中，光之四战士们继续他们的冒险，解开了世界何以水漫不止的谜团，并且打倒了想把一切归回于无的暗黑云，重建光之四水晶与黑暗四水晶的平衡。



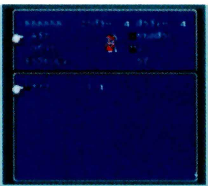


↑游戏开场的背景介绍。

↓FFⅢ一开始主角们就陷入与怪物的战斗中。



## SYSTEM 系统介绍



←FFⅢ的装备画面。

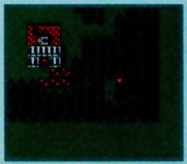


←FFⅢ的队伍状态画面。



↑FFⅢ的转职画面。

FFⅢ的系统也大致上继承了FFⅠ，随着剧情中不断的获得新的水晶，玩家也会不断的获得新的职业，而且玩家可以随着情况的不同来改变队伍的职业构成，随时转职以应付不同的敌人。FFⅢ的魔法系统也与FFⅠ类似，都是“次数使用魔法系统”，这种系统的构成基础是八个等级的魔法，玩家的等级越高，使用的各级魔法的次数就越高，但是这种系统有一个比不上MP制的缺失，玩家无法将下级魔法的次数换成上级魔法，也无法将上级魔法的次数换成下级魔法，不像MP魔法使用制可以让玩家自由决定MP要分配在使用哪些魔法上。FFⅢ还有一点值得注意之处，那就是召唤兽在FFⅢ正式登场，虽然在FFⅢ中召唤兽还有点类似是魔法的一种，但是随着系列游戏的”进化“，召唤兽在FF系列作中占的地位也越来越高，每次召唤兽的出场动画都要让制作小组绞尽脑汁，希望不辱召唤兽的威名，”召唤士“这个职业也越来越具有神秘、独特的色彩，比如FFⅨ中的召唤士之村，对一般人来说是一群拥有神秘的力量的人，而FFⅩ中的召唤士甚至更进而成为拯救世界不可获缺的一种职业。



↑在FFⅦ之前秘道一直是FF系列迷宫中玩家注意的焦点，猜猜看四战士在画面中的什么地方？



←比起前两作，本作很快就必须打魔王。

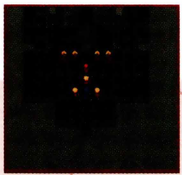
# 角色的心路历程感人肺腑

## FINAL FANTASY IV（FFIV）1991

## STORY 剧情介绍

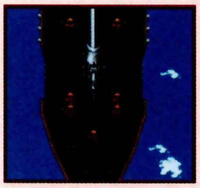


→FFIV的开场剧情。



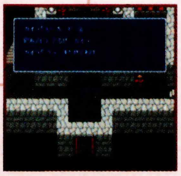
←为了国家，主角百般不愿地抢夺水晶。

FFIV的剧情与FFII类似，也很重视伙伴间的聚散离合、互助或争执，不过FFIV的伙伴不像FFII那般牺牲惨重，大部分的伙伴在最后决战前都会回来相聚。FFIV的冒险故事非常壮丽开阔，冒险地点从地上一直跨越到地下世界、幻兽界等，甚至还进入月球，对FF系列的多重构造世界观有相当的发挥。FFIV故事是由巴隆王国最强的飞空艇军团赤翼开始的，刚刚凯旋回国的团长赛西鲁，却马上被国王夺走兵权，并且命令他到密司特村去执行任务，毫不怀疑的赛西鲁到达目的地后才发现，他其实是被国王利用了，接着他又看见祖国巴隆发动的战争，他开始怀疑自己先前的所作所为，并且决定挺身而出对抗巴隆国的侵略与对水晶的抢夺，他获得了很多伙伴的帮助，并且和柯尔贝札及其手下四天王对抗着。故事中期，赛西鲁为了彻底的“洗心革面”，于是前往圣山与自己内心的黑暗面决斗，当他彻底粉碎了自己内心的软弱与邪恶后，成功的转职为圣骑士，从此以后的FF系列将更为注重主角与自身软弱的对抗……随着冒险的进行，赛西鲁与伙伴们渐渐的明白了，这一切都是在月球想毁灭一切的杰姆斯的阴谋，就连之前数次交手的柯尔贝札也是被他所操控的，为了世界的和平，为了牺牲的伙伴，赛西鲁等人搭乘魔导船进入月之溪谷……



↑主角赛西鲁一开始是巴隆飞空艇军团的团长。

→赛西鲁与好友龙骑士凯因，两人与罗莎的三角恋情是FFIV的剧情重点之一。





←爱慕塞西鲁的罗莎。

## SYSTEM 系统介绍



←主角身为暗黑剑士的特技。

FFIV的系统相当特殊，通常在FF系列中，所有的伙伴往往都会有些共通能力，FFI、FFIII、FFIV是可以任意选择职业，FFII是所有伙伴能力都可以练的一样，但是FFIV中，所有的职业、能力、魔法都不能随意的交换，某个伙伴有什么能力，就是只有那个伙伴有，在这种情况下，FFIV的每位伙伴在战斗时都有其独特的地位，而且，职业不再只是战斗时的一个要素了。职业这种要素也成为了塑造每个伙伴人物特质时的一种方法，比如FFⅣ的主角赛西鲁，一开始的职业是暗黑剑士，但是当他克服了内心的黑暗面之后，他就成为了正义凛然的圣士；另外一位伙伴凯因也有类似的情节，他

## ANOTHER SIDE OF FINAL FANTASY.....

MOVIE ………………………… FINAL FANTASY

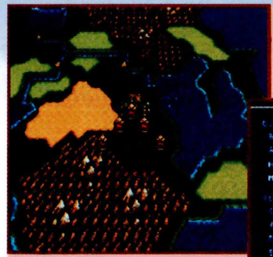
■2001年7月14日于美国首映

■导演：坂口博信

■斥资：1亿2千万美元

■故事内容与玩家们心目中的FF大相径庭，当然也没有玩家期待的召唤兽出现了…，另外由于故事是以生死为中心，因此在美国上映时被列为PG-13（13禁）的作品。





←FFIV中有飞空艇军团的对决。



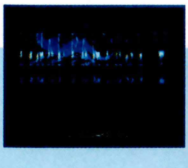
→FFIV的装备画面。

在剧情中因为嫉妒好友赛西鲁得到了罗莎的芳心，而曾经被黑暗操控过，在破关之后的剧情中，我们就可以看到他突破自己内心嫉妒的束缚，脱下代表了黑暗的龙骑士的头盔，这是FF系列作中第一款将职业、能力作为人物塑造方法的作品。另外，“ATB”这种随着时间的推移进行战斗的即时战斗系统也是在FFIV中第一次采用，从此FF系列就扬弃了传统的回合制，而以自豪的ATB作为战斗中的计时系统，这系统也一路沿用到FFIX。



# 世代交替的保卫和平之战

## FINAL FANTASY V（FFV）1992



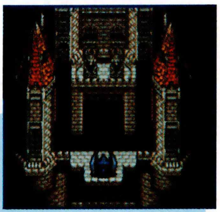
←FFV的开场画面。

### STORY 剧情介绍

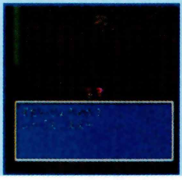
FFV的剧情仍然围绕着水晶打转…，而FFV发挥得更为极致的是FF系列的多重世界构造，在FFV中世界会有两次巨大的变化，玩家们将在产生巨大变化的世界里进行冒险。FFV的一切故事，都得从一颗突然落下的陨石开始说起，主角巴兹在陨石里找到一个失去记忆的中年男子卡拉夫，并且与旅行的伙伴蕾娜、法利斯相遇，四人为了阻止水晶的被滥用而四处旅行着。然而事与愿违，水晶终究还是一个个的破碎了，但是四人也成为了继承水晶之心的光之四战士，与此同时，被封印的魔王艾克斯德斯也得以复活，他复活之后决定前往异世界报复封印他的人，于是主角等人也跟着前往异世界。为了打倒艾克斯德斯甚至牺牲了卡拉夫的性命，但是仍然未能阻止他的阴谋，艾克斯德斯终于把巴兹的世界与卡拉夫的异世界合而为一，而他就是为了夺取被封印在两个世界的次元隙缝中的“无”的力量，来用以毁灭世界，但是四个光之战士是不可能让他横行的，于是巴兹、蕾娜、法利斯、库露露这四位继承了亲人使命和水晶之心的光之四战士，勇敢地踏入次元城与艾克斯德斯进行最后决战，在世界构成的不断变化中，上演着FFV里人与人的相遇和离别。



↑他们两人救了从陨石中逃出来的卡拉夫。



↑图片中的飞龙在FFV中戏份可是很重要的。



←巴兹与蕾娜的相遇。

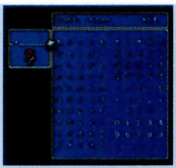


↑故事开头泰昆王发现了水晶的异变，并尝试阻止…。

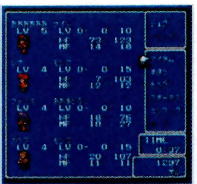


### SYSTEM 系统介绍

FFV继续将转职系统加以进化，并且将特殊能力从职业中分离，奠定了FFVI以后的基础，值得注意的是，FFIV时为了塑造伙伴而大量增加的特殊能力，其实就已经替FFV的来到预先铺路了。在FFV以前，职业与特殊能力是分不开的，比如黑魔法这个特殊能力，就是黑魔导士专用的特殊能力，保护这个特殊能力，就是骑士专用的，采取了“ABP”的模式，就算玩家转职，如果获得的ABP够多，就能够习得先前职业的特殊能力，在转职后依然可以选择先前的特殊能力来使用，于是就藉着这个系统，玩家可以造出“可以使用黑魔法的骑士”或者“可以用剑的黑魔导士”这一类的伙伴。如此一来，战斗系统的自由度大幅提升，玩家可以随自己的喜好组合出自己欣赏的职业能力组合，并且用以战斗，而且每个职业又具有其独特个性和独特能力，特定职业组合上特定能力将发挥玩家想像以上的效果，这种非常富变化性的系统，虽然以后并未再采用，但其实以后的每一款FF系列作品都有这个系统的影子，正因如此，FFV的系统也成为许多老玩家缅怀的对象。



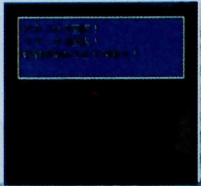
→玩家一开始要替主角打名字。



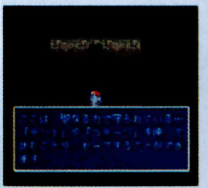
↑不同的人物就算转成相同的职业，样子也会不一样，所以FFV的人物画像非常的丰富。



↑FFV转职的画面。



→相当有传统风味的回复之泉水。



↑FFIV开始迷宫内有纪录点给玩家纪录及恢复，FFV更是一开始的迷宫就有纪录点。

本期我们回顾了一下已经有相当年纪的FF Ⅰ到FF Ⅴ系列，下期中我们将开始注意与FF X比较接近的FF Ⅵ以至现在的FF X，从FF到FF Ⅶ，FF系列游戏产生了一次非常大的转变，使得一些玩家产生了一种断层似的感觉，这种感觉是如何产生的?而变化的现象又发生在哪些方面，将是我们下期的重点。

# GUNDAM HERO BIOGRAPHY 英雄高达传 第十二卷

## 联邦军中的钢铁巨炮RX-77-2钢加农



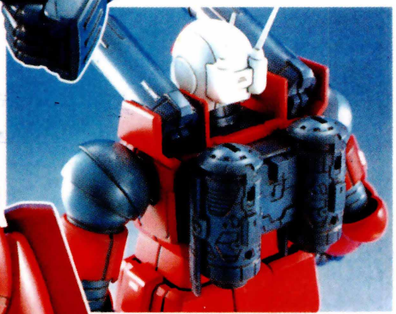


■肩部加农炮是脱着式，可换成飞弹发射器。

■腿侧部可收纳手榴弹。

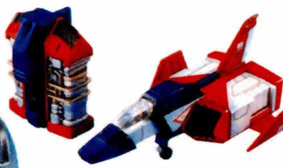


■驾舱内部再现。



■背包的外壳可取下，内部机械再现。

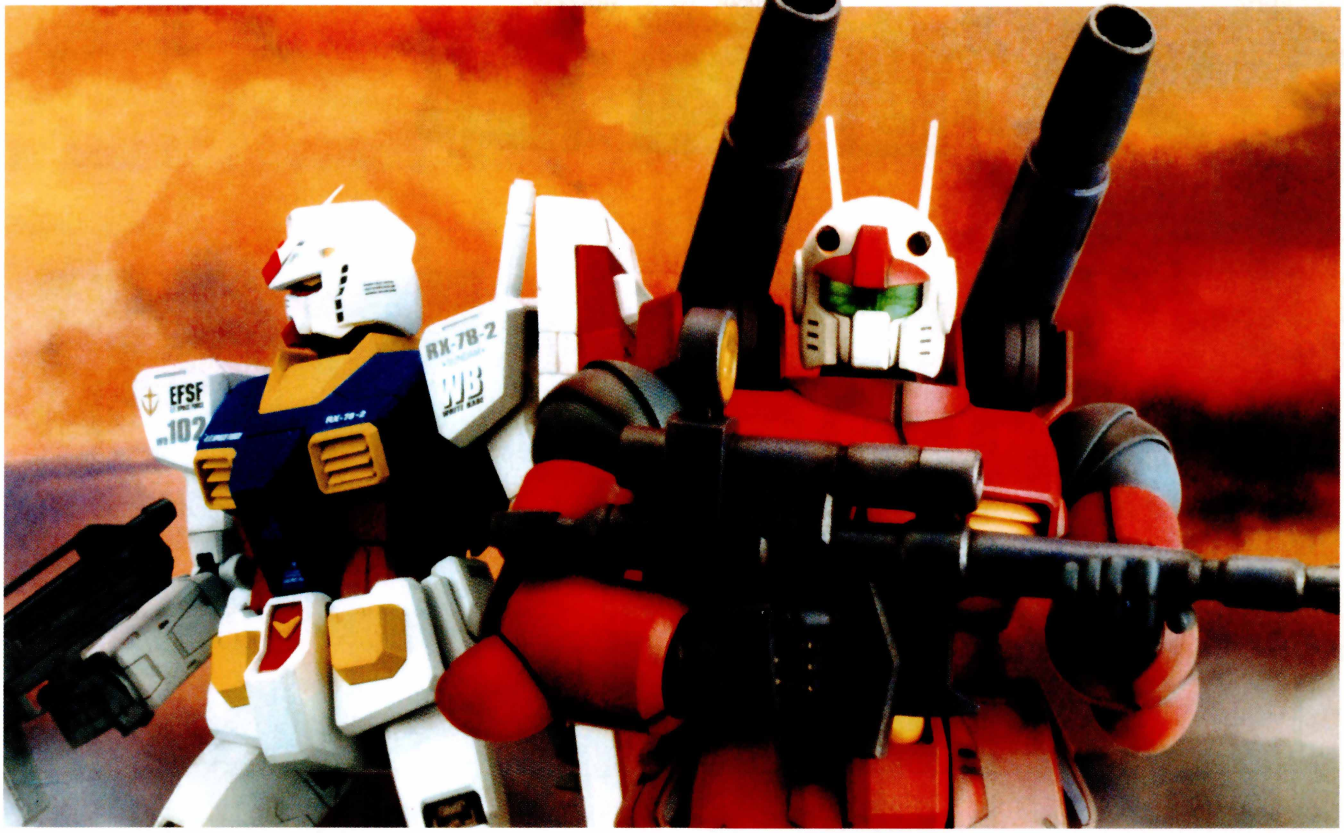
■脚部装甲可取出。
■腿部装备隐藏装甲。



■可变形的核战机，和引擎机器一同传送。

NEW

| 1/100 MG |
|---|
| RX-77-2 钢加农 |
| 2001年12月发售 3000日元 |




## 战火纷飞的沙场，并肩作战的勇士，无所畏惧！

### 令MG力量大增的新武装

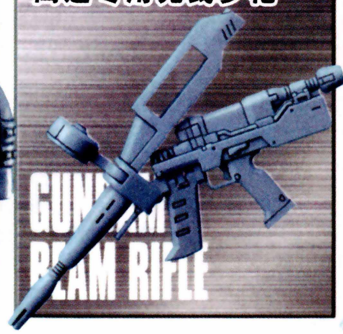
**A款**
高达用机器取景头
×
联邦军用手部



**B款**
扎古用机器取景头
×
吉翁公国军用手部



**C款**
高达专用光线步枪



**D款**
扎古用机关枪



作为联邦RX计划的先行实作机，RX–77属于偏重于火力与远程攻击的支援形机体。由于采用了类似RX–78的主体架构，拥有超越吉翁主力MS–扎古 II 的运动性。在装甲方面要比RX–75甚至RX–78都厚重的多，这也体现了RX–77的设计思路。在武器配备方面钢加农除了拥有两门肩部加农炮与头部六十毫米巴尔甘炮外，还拥有专用光线步枪和手榴弹。没有近身格斗武器是钢加农在武器配备上致命的缺点。随着吉翁后期MS突飞猛进的发展，钢加农很快就与钢坦克一道推出了主战场，成为了在二线活跃的支援机。

# RX-77-2 GUNCANNON

## E.F.S.F. PROTOTYPE MIDDLE-RANGE SUPPORT MOBILE SUIT

# 大墙画廊 彩版vol.59




《最爱的人·雪》 淄博 周磊

原稿是4本杂志这么大的啊，使用缩小光线了！



《萤火虫的季节》四川达县 青空鸥

正在大感冒的SP好期待夏日夜晚那徐徐的凉风和星星点点飞舞的萤火虫们……




《桔右京》成都 小寒

看过曾经手缠纱布上机厅的你笔下的右京，让我想起当年长发飘飘的同仁king了。



《无题》乌鲁木齐 东西

摸着自己脑袋的八神对着小树要干什么啊！





《阿修罗斩魔传》山东 邵帅

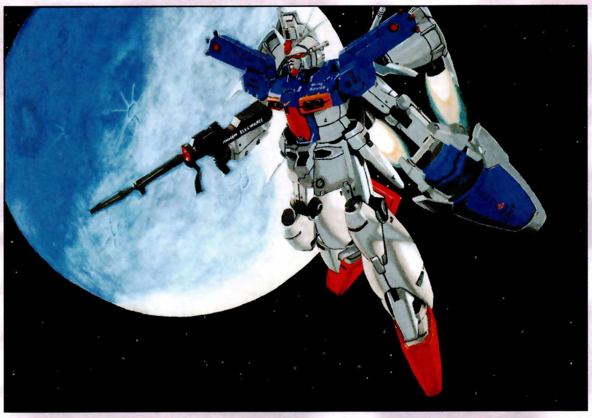
尽管看过此画的日本原版，但你临摹得还是颇具一定实力的。

《为和平·干杯！》深圳 二弟画郎

世界真的和平了，他们也就不会再在一起(打)了，就这样天天狂欢吗？

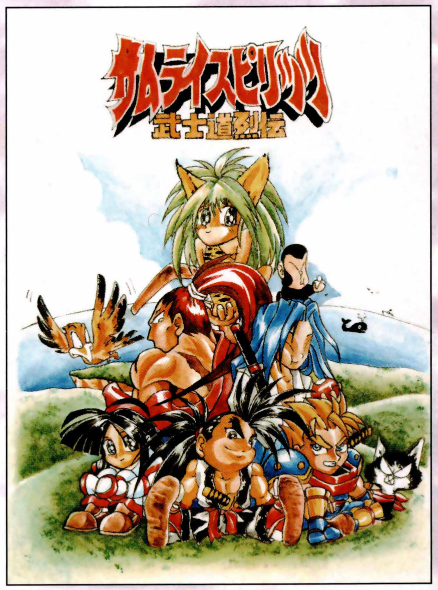
终于还是没能抵抗过病毒的来袭，在新年之际中了“大感冒BEAM”（某国语），真的要开始许久未有的锻炼了。看网上痛骂“电软”的文章比比皆是，我觉得是在所难免的，一本杂志可以屹立七年不倒，而且又是在中国这样的环境中、又是一本连家长都十分反感的娱乐杂志，已经是很不容易的事情了，读者在慢慢地成长、流失、加入、离开...作为杂志的同龄编辑看着身边往日的战友只剩下自己孑然一身，有时也心灰意冷，但想起曾经豪情万丈的日子、曾经万千读者的拥戴，不由又……但真的有种江郎才尽(其实是“黔驴技穷”)的空洞感觉，特别是最近一张画稿都没有“入手”……

——Shadow Phoenix



《高达》 杭州 毛云

98年的作品了，不知道当初和龙哥熟识的你现在何处啊？




《Q武士烈传》 广西 忻县 卢凯

武士们的小时候是否也是像长大以后那样总打打杀杀呢？



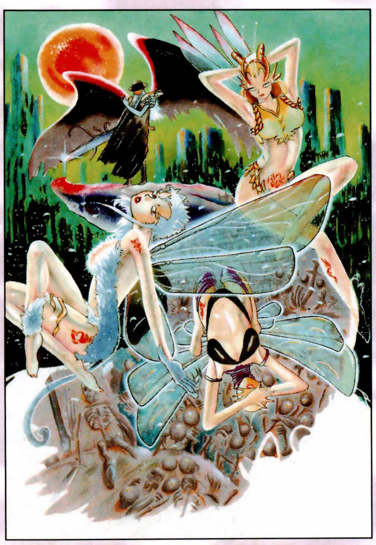
《牧场物语》 内蒙古 巴特尔

虽然本人没有玩过此款PS游戏，但良好的口碑已经让我对之刮目相看了。



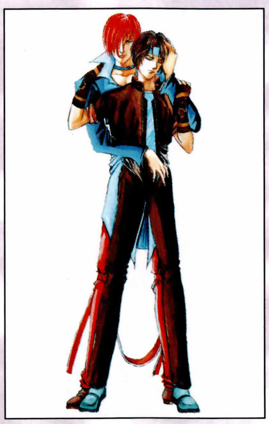
《罗将神·血雨腥风》 宜宾 邓元媛

碰巧发行部的一位大姐走过身旁，感觉相貌与水姬真的好像啊，恐怖...



《B&B》 贵州都匀 王平涛

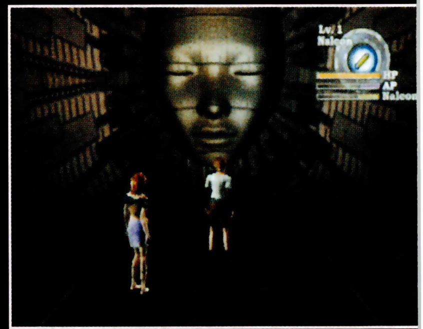
这3个精灵是谁呢？我可是好几年不看漫画的啦，请指教！



《无题》 武汉 熊静茹

典型的少女＋BT＋美形＋呕像，他们的形象真的好…好…好…………啊…………



**PS2** 厂商:ENTERBRAIN　类型:科幻ACT
媒体:DVD-ROM　发售日:预定2002年4月

# 卡莱里安:灰





## 超能力者

以超能力者们之间的激烈战斗为主题，99年在PS上发售就造成轰动的“卡莱里安”，其续篇“灰”终于在众多玩家的期盼下即将登场了！主人公里欧是制作出主机“桃乐丝”与超能力者卡莱里安战斗的角色。本作是以前作数年后的世界为舞台的。角色设定呢，依然是由漫画家田岛昭宇老师所担任，故事剧情也依然是由诗人康珍化老师所负责，创造出人气前作的原团队，会再带给我们怎样的惊奇异色故事呢？真是令人想不期待也难啊～！



### 在数年前打倒桃乐丝的里欧及莉莉亚 他们的命运又会是如何呢……！？

公元2522年，用来管理运营的次世代电脑“桃乐丝”，因为对人类不满而暗中进行基因实验，后来桃乐丝创造出绝对服从的士兵“卡莱里安”。能阻止它们的，就只有拥有病毒程式的少女·莉莉亚及启动程式的少年·里欧而已！打倒4个电子人种并破坏桃乐丝的莉莉亚与里欧，等待在他们前方的命运又是…！?(好象“卡莱里安”是指一种电子人类)



↑因为害怕被消灭，因此桃乐丝创造了4个刺客去袭击里欧和利莉亚。

### 打倒4个卡莱里安的里欧



### 更加美轮美奂的画面！



↑既然平台转移到了PS2，这一点小小的强化是势必要有的。不仅动画而已，游戏画面也是美丽十足呦。



### 破坏桃乐丝！！

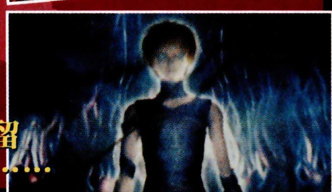




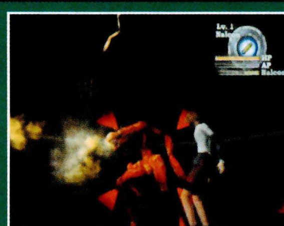
→所有一切的开端，就是这个桃乐丝！

→由卡因口中得知自己身份的里欧，竟开始产生了异变。

### 卡因遗留下的话……



### 新系统！以“锁定”狙击敌人！





本作中，里欧可以锁定一个敌人，只要该敌人被锁定了，里欧就能随时瞬间以正面面对他。也就是说，要绕到敌人背后攻击，是变得更加容易了。





主人公
## 里欧



开发出桃乐丝的修泰那博士的儿子。脑中被输入了"启动程式",从卡因口中得知自己也是卡莱里安…

## 莉莉亚



拥有感应系能力的女主角。脑中被输入了能破坏桃乐丝的"病毒程式",与里欧是青梅竹马。

# 者们的全新战斗!!



↑→虽然说前作很好玩,但其独特的操纵性,却是常常难倒许多人。但是在本作中,不但让你能够轻易地把握周围状况,操纵也更简单明了。

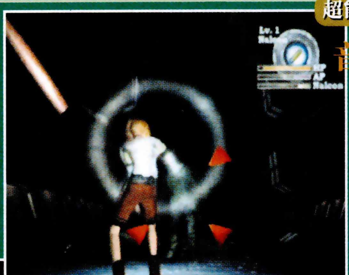


## 比前作更加柔顺的操作性!

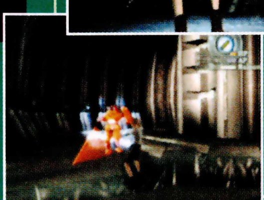
## 驱使无尽的超能力来与邪恶战斗吧!

在游戏中,玩家就是里欧,并能使用3种类的超能力来战斗。但要注意,每次发动超能力,都需要使用到"抑制药";而且超能力如果使用过度的话,里欧还会"短路(暴走)",最后陷入在HP慢慢减少的情况下进行无差别攻击的状态…!

超能力
### 音波冲

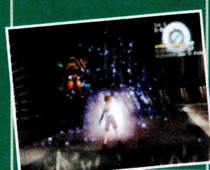


强力的冲击波攻击。远距离时是打出多个冲击波,近距离则是将所有的威力集中,破坏力超凡的一击。



超能力
### D飞龙

在自己的四周制造反重力场,使敌人被束缚在空中。当然,也可以将敌人重摔在地上。



超能力
### 红焰

利用分子的高速震动引发火焰,并藉由地面袭向敌人的攻击。敌人一但着火,便会有一段时间无法行动。







前作



## 迫力十足的战斗!!



灰

↑→前作中像是木偶的桃乐丝,这次居然动了!而且还动得恶心十足呢……

## 超能力的隐藏危险"短路"!



若在使用超能力时,AP(中毒度)达到最大值的话,里欧就会短路。一旦进入这个状态,里欧便会无法使用超能力,而且会进行无差别攻击…



抑制不了,超能力暴走了!






XB

厂商：TECMO　类型：3D格斗FTG

媒体:DVD-ROM　发售日:2001.1.15(美) 2002.2.22(日)


极限
期待中...
DEAD OR ALIVE 3™
XBOX
Xbox.jp

# 挥舞你的铁拳吧!!




| PS2 | 厂商:NAMCO 类型:格斗FTG |
|---|---|
| | 媒体:DVD-ROM 发售日:预定2002年3月下旬 |

小心啊!!

## 钢铁神拳的势力即将入侵PS2领域。

在街机上颇受好评的格斗游戏『铁拳4』终于决定在PS2上登场了,这对格斗迷来说无疑是个喜讯。由公布的画面看来PS2版不管在画面或是内容方面都不比街机版逊色,看来会有不少玩家期待PS2版的早日登场吧。以NAMCO最新的大型业务用基板“246系统”所表现出来的画面也好,音响、音乐也好,甚至是演出的效果,PS2版都将这些特色完全重现不说,以往NAMCO在家用版游戏的移植上所增添的新要素与新模式也向来是颇受好评的地方。要在家里享受痛快的对战,这款游戏当然就不能错过了!

↓→时间和体力槽都没有被表示出,厉害啊!



丝毫不比街机逊色的画质

## 登场角色大公开

CHARACTER

此次登场的角色除了去年本刊9月号介绍的12人外,还有风间仁和作为BOSS角色君临天下般的三岛平八,这次我们在它马上发售的前夕再次重温一下3名新角色的威力吧!






『铁拳』系列首次出现以拳击作为格斗形式的角色,和其他角色所最大的不同点在于当按下脚的按钮时并不是攻击,而是特殊的动作来进行回避或是发动攻击。

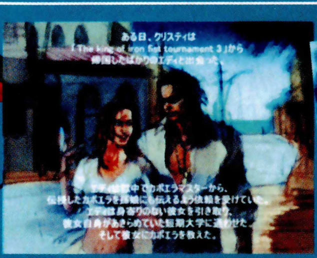
国籍:英国
年龄:21岁
格斗类型:拳击

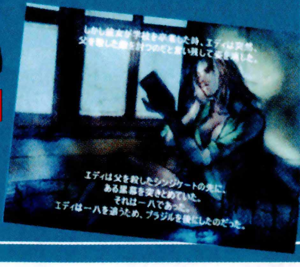
## 克莉斯蒂·蒙提罗 Christie Monteiro




继承前作艾迪的技巧登场的新角色，为了搜寻下落不明的艾迪，最后她决定参加这次的大会，看看是否可以找到和艾迪有关的消息…

国籍：巴西
年龄：18岁
格斗类型：闪拳





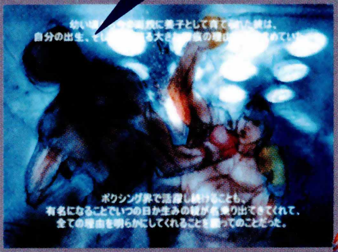
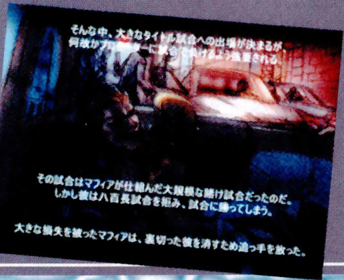
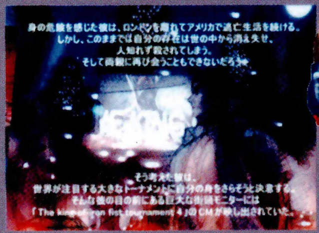

## The King of Iron Fist Tournament 4 STORY

2年前，平八捕捉斗神计划失败。仅得到斗神基因的平八准备以此设计新的生命体。然而实验进行得很不顺利，要将斗神的基因成功移植到体内就必须找到同样恶魔化的基因。研发部最终结论是，要得到恶魔化的基因就必须找到风间仁。在第三届THE KING OF IRON FIST TOURNAMENT上风间仁曾经击倒三岛平八并飞走，此后不知去向。无法找到仁的平八突然想到了20年前被他亲手扔进火山中的儿子也就是仁的父亲三岛一八。之后平八开始全力寻找一八的遗体。同时在遗传科学领域活跃的新企业"G"入手新的实验体并开发出人工生命的消息被平八的谍报网所捕获。12月25日圣诞节，G社的最高机密研究所遭到了众位"铁拳"人物的偷袭，随着直升机群上别动队奈普拉斯卡的大量降下，平八更加确信胜利即将到来。就在别动队接近存放一八遗体的研究大楼时，先头部队被强力的攻击打得四散奔逃。平八从屏幕上看到了复活的一八。通过G社的技术将自身人格与恶魔人格统合为一体的一八，准备向平八复仇。一八的怒火首先发泄在奈普拉斯卡别动队身上，别动队全灭后一八也在火中消失。愤怒的平八决定再度召开THE KING OF IRON FIST TOURNAMENT，这次的获胜者可以得到三岛财阀的主宰位置。平八不惜一切代价想得到一八，不过平八真的会老老实实地将三岛家总帅的位子让给胜利者吗？一切都是未知数……

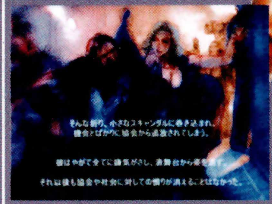
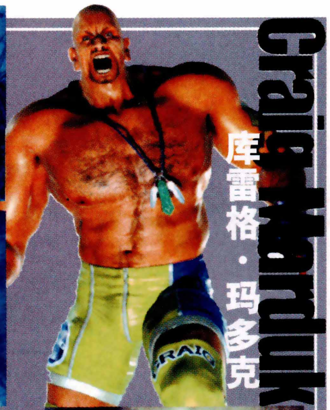


### 游戏新要素的导入

这次的新要素有哪些呢？每次推出新作品的游戏都少不了这些因素，『铁拳4』自然也不例外。以往系列所承袭的基本操作与"10连"连续技之外，这次的新因素还追加了开始前的位置变换或是架势准备，『墙壁』概念的导入废除了以往『无限舞台』的设计等等，这些之前系列所没有的变更点在PS2版中自然会完全收录，游戏是否还会有街机版所没有的新要素呢？

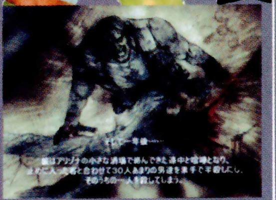
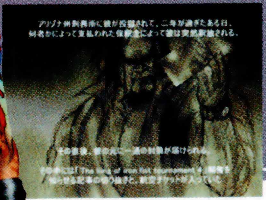
## 库雷格·玛多克 Craig Marduk

拥有骑乘式压制等无规则格斗技的巨汉，在一次事件中杀害了盔甲王入狱，但是不知道是谁将他保释出来，只是唯一的条件是『参加这次大会』……




国籍：不明
年龄：28岁
格斗类型：无规则格斗技


真正世界级大作
简体中文PC版即将登陆中国!
梦幻之星网络版
PHANTASY STAR™
ONLINE
ファンタシースターオンライン
Windows®
98/Me/2000/XP
七国语言翻译系统/支持中文输入/游戏任务不断更新/无限可能的角色创建/空前庞大的道具系统
荣获16项国际大奖
第五届日本游戏大赏 大赏 优秀赏 最优秀new web赏 new web赏 游戏设计赏 程序设计赏
第六届AMD 2000年娱动内容奖 最佳程序设计赏
第二届DREAMCAST大奖 最优秀作品赏 网络应用大赏
电击王游戏软件大赏(2001年1月) HIT UP赏
2001年EDGE杂志大奖 年度游戏大奖 技术成就奖
2001年澳大利亚电子艺术"金女神"奖 网络部门银奖
第六届神户动画大奖 网络部门作品赏
英国电影与电视艺术学院交互娱乐大奖 网络游戏奖
第五届日本文化厅媒体艺术节 审查委员会特别赏
SONIC TEAM
SEGA
SEGA PC
天人互动

# ICO




文/天·风二人撰



年内SCE力推的作品，游戏情节曲折感人，主人公的命运之旅充满了神秘色彩。

## 存储

在游戏中，会出现发光的双人沙发，这时只要带领少女一起坐下就可以进入存储画面。需要注意的是，启动存储功能一定要两个人一起坐下才可以，如果发现少女并没有跟随时，只要用R1键来呼叫就可以引导少女坐到沙发上。

## 操作系统

由于是单纯的动作解谜游戏，所以本作屏弃了其他游戏中复杂的系统，转而利用简单的按键来解决游戏中的一切困难。

- 十字键：移动
- □：攻击
- X：松手
- △：跳跃
- ○：行动
- R1：呼叫、拉手
- R2：拉进视点
- R3：移动视点
- START：暂停游戏



游戏在真三维的超大场景中进行，但操作起来并不复杂，画面的靓丽也难得一见。

## 协力

尽管玩家主要控制的对象是ICO，但并不是说所有的问题都要由ICO一人来解决，许多地方不仅需要少女特殊能力的帮助，而且有时候还要两人共同努力才可以化解难题。





## 死亡

与其他游戏不同的是，本作是没有体力显示的，也就是说在一般状态下ICO是不会因体力问题而导致游戏OVER的。当然，并不是说主角是不死身，从高处落下、跌入深渊、少女被抓这些都是致使游戏终止的关键所在。

## 消灭

ICO共有三种将敌人消灭的方式，一种是空手状态下的肩撞，另一种是取得木棒或铁剑等武器后进行攻击，最后一种则是可以将敌人一击必杀的方法——解开封印（在许多地方，如果封印还没有解开而敌人众多的时候，只需带领少女跑至门前即可将其全部消灭）。



执着又颇显无奈的眼神，面对比自己强大的魔物，少年的命运将会如何？

## 拯救

当少女被黑怪抓入黑洞后，少女会挣扎一段时间，此时主角需要快速来到黑洞口按R1键将少女救出来才可以保全。另外在游戏中需要远距离跳跃的山崖少女自己是无法跳过的，这时主角必须站在对面的崖边按R1键呼唤少女并帮助其爬上悬崖才可以通过。

**美版与日版**：本篇攻略是按照美版游戏的流程来写的，而后推出的日版与美版相比增加了许多隐藏要素，例如结局的变化、隐藏的武器、对白的变更、完全不同的场景等等，总的来说变化点还是相当多的。另外，本作是PS2上第一款中文版游戏，而中文版除了文字以外，内容与日版是完全一样的，在下期，我们将会在黑白页上为大家进行两版本的比较以及隐藏要素的补完。

GUIDE

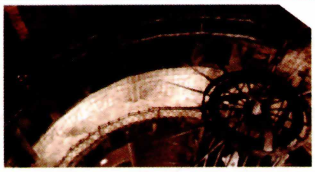
一切，只因为头上的角……

凡是头上有角的人，都将被送入魔城祭奠那里的主人，而年龄尚小的ICO也难逃此劫。也许是上帝有意，也许是命中注定，尽管已经被关入石牢但犹如神助的地震，却将主人公从厄运的枷锁中解救出来。

## 初　会

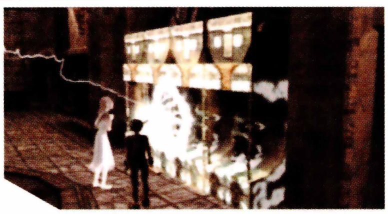
ICO从昏迷中清醒过来。走上长长的楼梯，将正面墙上的机关拉动（按○键），即可从下面的铁门进入一间阴暗的房间，再利用铁链跳上石台（当背朝石台时按△键），就可以从窗户跳出了。

出来后爬上左面的梯子，沿环行楼梯一路向上，发现空中大铁笼内竟囚有一白衣瘦弱女孩。一番询问后，ICO欲将其解救，但却发现前面路断开。此时可从旁边墙上的窗口翻出去，继续前行直至越过断路部分，再从窗口翻进来即可找到机关。



空中巨大的吊笼。

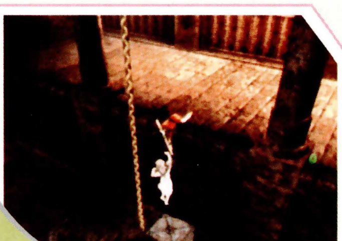
开动后原路折回至底层，然后爬上梯子去接近悬在空中的铁笼，再用力跳上笼子，即令铁链断开，ICO和女孩双双落地。二人正说话间，突然出现黑怪将女孩掳走，ICO迅速上前将其解救。一番言谈发现两人因语言不同而无法沟通，ICO只能拉上女孩来到一封印之门（此门始终只能由女孩靠灵力来打开，作为游戏中各场景的出口存在）。出门之后来到沙发前记忆进度（OLD BRIDGE）。



封印之门只有少女可以开启，另外，开启的时候还可以将所有敌人一击全灭。

## 艰　行

通过长桥后桥会断裂，再进入一封印之门，遇到黑怪，ICO抡动木棒杀灭它们后欲从正前方的门通过，但桥是断的。回屋推动楼梯旁的石块，则有台阶升起，上行来到二层，却发现前方铁门无法打开，ICO一人跳到一层，顺着石阶来到一墙角处，拉动开关则有门会开启，女孩即可通过。来到一空中悬下的铁链前，因女孩始终无法爬铁链，ICO只得一人爬上去到二层——可此时黑怪却再度出现，ICO返身回来灭之，再爬上去将一木箱推下，之后在二层木箱上方按R1键，可通过箱子将女孩拉上来。

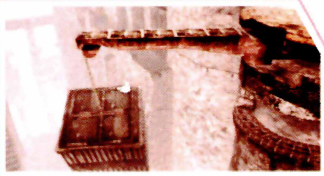


出门后上行，又有敌人出现——此时敌人已会飞行并十分难缠，女孩很容易被敌人掳走，因此出现后必须尽快将其杀灭。平台上有记录（TROLLEY1）

随后二人经平台另一个梯子下行，来到铁轨处，ICO一直向右可找到一矿车，将车开动，带上女孩后一直来到铁路尽头，会发现记录点（TROLLEY 2）。



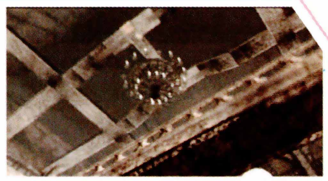
前方是断路，ICO先跳过，然后按R1键招呼女孩也跳过来。继续前行发现无路可走，此时ICO利用墙上的铁管一人攀行至对面，拉动起重机的机关，将大铁箱移到女孩身边，ICO返回将女孩拉上箱子后，再去拉动开关——起重机会将女孩降到圆型平台处，而ICO则应从机关室右方的墙爬上起重机顶部，顺着吊臂滑下铁链。ICO将女孩拉到圆型平台后，记录（CRANE）。



足见制作人心思的谜题，设计绝妙。

## 正　门

进入大堂，ICO独自利用对面墙上的窗户登上房梁，于中间大吊灯的上方跳下，踩落吊灯，然后与女孩原路回到圆型平台处，沿楼梯下行来到一层，在门口发现石雷。ICO搬起一颗石雷来到里面，将雷放在已断裂的桥墩下，利用吊灯上的蜡烛点燃手中木棍（站在蜡烛旁按○，墙边也有木棍），再去点燃石雷。





随后石桥塌落，二人返回大堂二层。通过断桥下到一层，即有黑怪出现，ICO可将其消灭，或直接带女孩将前方封印之门打开也可避免战斗。

出大堂后，来到城堡的庭院内，敌人再度出现，此战必打，而且敌人较多、较强，稍有不留神就会被敌人击倒掳走女孩。所以ICO的行动一定要迅速。



GUIDE





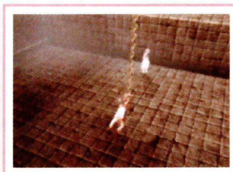
战斗结束后打开庭院前方的封印之门，女孩急切地跑了进去，发现两扇敞开的巨门正在关闭，二人急忙奔向大门，但女孩中途绊倒而大门还是关闭了。正在这时，女孩的母亲，也是魔城的主人现身，并告戒ICO不要插手魔城的家事。随后记录（MAIN GATE正门）。

接下来根据女孩的提示，将此处的八个火台拉动，火会自动点燃（此事也可最后再做）。然后返回庭院，将二层左方角落处的石雷搬到右方被木头堵死的出口，并引火点燃，即可炸开门进去。记录（GRAVEYARD）。



利用石雷将封锁的木条炸开即可通过。

## ▶▶ 风车



往下走，遇到大小黑怪数个，将其全部打死直至地面黑洞消失。继续向下层走，来到一墓地，将此处唯一一个木箱压到地面上的一个机关，再将女孩引到附近另一机关，铁门打开，ICO进入。

进入后先爬上旁边的楼梯，然后再跳上悬空的锁链，爬上后从二楼的门来到外面的天台，将此处的石块经天台推下（这时，若会有黑怪袭击女孩，ICO应迅速下来解救），再将其放到刚才女孩踩的机关上，二人即可一同进入室内。

ICO应先让女孩下到最底层，然后自己沿原路回到二楼天台，经画面左边的门进入室内二层，先沿着墙壁上的边缘爬至墙上的铁梯上，再跳到空中锁链即可令地面升起（这时可能会有黑怪出现），而后ICO可在铁链上按住○键令铁链荡起来,顺势即可跳到升起的地面上,然后将女孩拉上来解开封印之门。





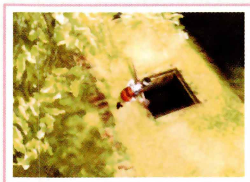
出来后来到一大风车处（大家可欣赏风车边上那一池水的效果），ICO应爬到风车最高处，用尽全力跳至风车扇叶上（因叶片在不停转动，所以ICO应向右移动扒住叶片的顶端才行，否则会从叶片上滑落掉下来）。当叶片正对大风车的顶端天台时，可直接跳上去。

之后一路往下走，会有机关，扳之则木桥出现，ICO走至桥头呼少女，将她拉过来后，上行即可解开封印之门。进门之前可先记录（WINDMILL）。

## ▶▶ 城内



进来后，ICO先跳上铁链（这时会有黑怪，灭之），上行来到一片草地处（此处大家留意一下树木叶子迎风摆动的效果），从地面的开口跳下，里面全是水，但地面上有两个机关，ICO应先踩住画面右方的机关，铁门打开后将女孩呼进来，再令她踩在左边的机关，即可开启另一处铁门，ICO此时应先从墙上的铁管往上爬，即可跳至上层草地处。再从刚才的草地开口处将女孩拉上来，即可解除封印进门。　二人乘电梯来到上层平台，但此处墙上一开关太高，ICO无法碰到。这时先让ICO从右边缺口处跳下，再沿墙壁边缘前进，直至来到最高处将一木箱推至平台上（这时又有黑怪出现），即可踩住木箱启动机关，远处会有一铁链放下来。之后ICO再利用木箱，将女孩也带至最高处，即可记录（STONE PILLAR）。



令ICO沿墙行至刚才放下的铁链，荡起来跳至对面一狭长窗口，来到一屋内，杀灭全部黑怪。上到屋内的窗口处将木箱推下，则又回到先前草地处，将木箱拉到草地左上方角落，踩着箱子爬到较高平台，往里走会找到一锁链。ICO一路上行，会顺着铁梯来到一空中悬链，荡到尽头处发现机关，此时先呼女孩踩上铁板，然后再扳动机关令她来到对面，这时会出现黑怪，ICO应迅速滑下铁链救女孩，即解开封印之门。

## ▶▶ 聚光

来到城堡内部，再解开一封印之门，ICO带女孩沿着长桥一路往里走，继续解封印，进入后爬铁梯可记录（EAST AREANA。若有黑怪则先灭之）。

至此往后，我们就需要为打开被魔女封印的正门而开始努力了。整个城堡内有两组大型聚光圆型通道，每组三个，位于同一直线，只要将它们全部打开，即可借光明之力冲开魔女对城堡正门的暗黑封印。LET'S GO!

进入右侧的小门，来到一类似祭坛的房间中。带女孩爬上中间突起的圆柱石盘，踩动机关，令地面石阶升起（这时有黑怪），即可顺台阶来到顶端拉动上面机关，则反光通道左右各有一小点火台会翻转过来，ICO引燃手中的木棍点着它们后，则反光通道打开！带着女孩跃过通道，来到一特大聚光设备前，记录（EAST REFLECTOR）。

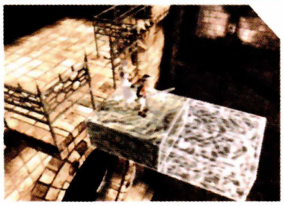
从画面左边的铁梯处上至二层，进屋拉下其中的机关，则第二处大圆反光通道的两个点火台也翻转过来，借着此处机关旁边的火种引燃火把，然后迅速跳到一层从画面右方小门出来点着引火台，第二处反光通道打开！并且从上面掉下一把铁剑，ICO拾起剑后，面前却突然出现一排铁栅栏——只需让ICO跳到画面左右各一的台子上用剑将绳子砍断，铁栅栏即消失。然后ICO再将左方高台处的吊绳砍断，下面的铁门会吊起，进入。



进来后会有很急的水流阻碍无法上行。ICO独自扒着墙沿往上爬来到瀑布上层，打开铁门进入。继续上行，将路上的吊桥绳索全部砍断，直至来到尽头处的机关，拉下则瀑布水流止住。

ICO迅速返回，将女孩带上来（也可不带她，这里是为了防止黑怪抢人），通过刚才放下的吊桥后，二人脚下会出现一块一块的悬空石桥，过之即可打开封印之门，打开里面的开关，则第三处大圆反光通道的两个点火台翻转，两人利用旁边的电梯降下，借助第二通道的火种点燃它们。

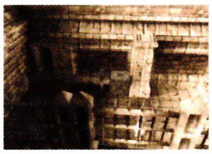
这时，通过光明的折射，正门的一半封印被解开了！



自动出现的空中桥梁。

## ▶▶ 水　流

二人沿之前经过的长桥撤退，会有黑怪出现，全灭后，让ICO登上黑洞消失处的长梯，扳动上层开关，令城堡内部庭院二层的吊桥放下。





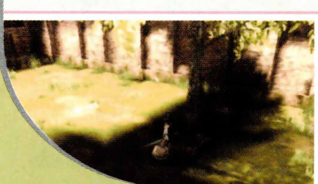
ICO从长梯下来后带着女孩进门，通过吊桥来到对面，将画面最左端木箱拉到图示位置，让ICO跳到旁边的石柱上砍断绳索（垂下来的绳索一会儿就会派上用场）。之后进入早先踩掉大吊灯的大堂内，通过断桥下到一层，由一楼的出口来到庭院内。

借助刚才垂下的绳子让ICO荡到二层的窗内，沿着墙沿可来到一房间内，将一木箱推下。然后ICO把箱子拖到刚才跳进来的窗子下面，把女孩也带入屋内，解开封印之门即可。

进入后发现屋内上层顺流而下的水流形成了瀑布，而前方的铁栅栏门是关死的，让ICO经过铁门右边的楼梯来到上层，跳到一悬空的铁链上，荡到对面，然后再通过长梯下到草地处，将一木箱推下后，ICO也跳到下层，开启角落的黄色电梯上行，在二层墙角处开启开关，则先前的铁栅栏门会打开，呼来女孩，然后二人乘坐电梯下到一层，经过木箱上到草地，再一次经过长梯来到上面。向前走，又见一长梯，二人爬上后可进入一铁门。

来到一个空旷的大房间里，注意观察此处有一墙的颜色发黄，不同于其他，将其推开后，呼女孩一起进入墙内，并站在中央圆形机关上，则有石匣从地面升起，然后二人即可出来。

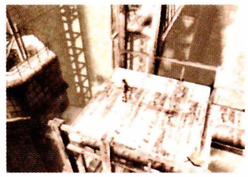
ICO从空屋内的一长梯向上爬，再顺着从墙壁伸出的铁管一直绕到尽头，从窗口处爬出，跳到庭院内，在院内台阶的左端有机关，拉动后上面的木门会打开，这时攻击机关旁边的那棵大树的树干，会从树上掉下一石球，然后捡起石球回到刚才出现石匣的秘室内，ICO只要将石球扔入石匣，则窗外就会扔进来一把刺儿锤！该武器威力大，抡三下敌人即死。换上武器后，二人来到庭院



内，将河流边的木箱推到河里，然后ICO应跳到河对岸，画面左侧有长梯，爬上去推动开关，将闸门放下切断水流。之后二人从河道中往前走，一直下到最底层，将刚才顺河漂下的木箱推到封印之门底下，爬上即可通过。

一路往前走，尽头处有电梯，乘之来到下层，记录（GONDOLA）。

## ▶▶ 水　塔







再往前走，沿路的门都被封死，但ICO可沿着墙上的一根铁管来到上层，这时应推动轨道上的铁梯至尽头，然后再爬上去跳至对面扳动开关，则有吊桥放下。ICO跳下来后呼女孩，有敌人出现，灭之。通过吊桥一直往里走，进入山洞一路向前，出来后会来到一手动升降机处，让ICO推动它，上到顶端后可记录（WATER TOWER）。

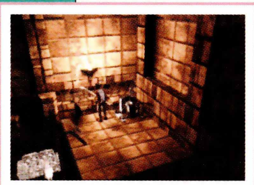
跳过断桥，ICO来到下面，由于没路，ICO通过悬空的铁管到对面，然后再通过墙上的攀手向上爬，可来到木桥上，这时会发现一处断了的铁梯，利用它跳到对面脚手架上。沿支架向上爬，上去后顺铁链滑下，并向吊桥方向荡铁链，跳出去即可将吊桥放下，将女孩带过来。之后ICO一直向前走，在一石房内发现多枚石雷，取一枚出来引燃并掷向对面的水塔上。之后脚手架会坍塌，并形成可通过的桥梁（这时ICO可别忘了先取回武器哦）。

经过这“桥梁”后ICO会找到一铁链，向上来到一木箱处，将木箱推下，然后再从铁链对面的铁梯下行，把箱子推到墙边，并爬上去拉动开关，则有一铁链会移动。

ICO再从铁梯处爬上来，即可跳到刚才移动过来的铁链上，再荡到对面，推动台子上的机关，一悬吊的大木箱会移动。带着女孩通过这个大木箱，并跳到对面，打开封印之门即可。

进去后就会来到与先前完全相反的长桥——从现在开始我们的目的是要解开这另外一侧的三个反光通道了！

## ▶▶ 聚　光

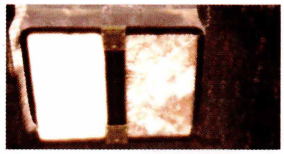


将屋内上层的左右两段绳子砍断，则左右两扇门都会打开（这时可能会有黑怪出现）。进入左面那扇门后会有记录点（WEST IDOLSTAIRS）。

ICO通过长梯爬到开关处，打开后反光通道的火台会转动，再取火种点燃它们，则中间的通道就会打开。

之后二人再来到与先前一样类似祭坛的房间踩上中央的圆柱机关，即有石阶升起，随后扳动上面的机关打开第二个反光通道的火台，引燃它们，若有黑怪则灭之。两人跳出这第二个反光通道来到聚光设备的草地前，通过墙上长梯来到二层。

ICO先通过一铁链上行，即可发现控制吊桥的两处绳索，砍断它们则吊桥放下。ICO继续前行，拉动开关将水止住。原路返回，通过刚才放下的吊桥取得石雷，放在二层被木板堵住的门前，引火炸开后，让ICO从铁链下来，带女孩出来将草地处的聚光设备推动（当然，无论何时推动它都可以），使其正对反光通道。







二人再回到刚才的记录点处，出来后从屋内右侧的门进入，一路向前，经过刚才炸开的门之后，通过吊桥来到那一块块依次出现的悬空石桥，即可打开封印之门，扳动机关，使最后一处反光通道的两个火台转动。之后乘坐机关对面的电梯下行，立即点燃火台使反光通道发生作用，即可解开正门的另一半封印！！！

## 最 终

ICO带着女孩出来，与原先一样经过城堡长桥登上长梯，上去开动开关，将城堡庭院内最后一个吊桥放下来。下来后ICO杀灭突然出现的黑怪，即可和女孩一同经过吊桥前往正门。



绝望的一刻，ICO坠落山崖。



此处考验玩家的跳跃能力，切记掌握距离。

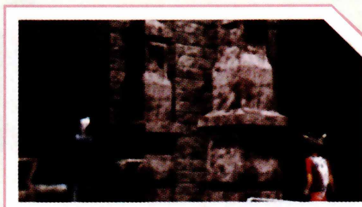
少女使尽自身所有灵力打开了正门，光明就在眼前，ICO与气力尽失的女孩正通过大桥时，桥突然断裂，隔开了二人，ICO急忙跳向女孩一侧，此时黑魔女出现，无奈的少女被黑暗笼罩，而ICO也坠入了深渊……

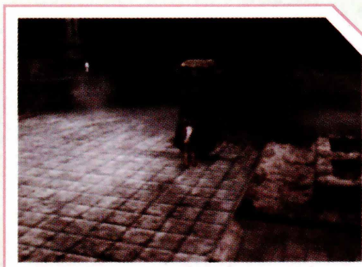
醒来后ICO发现自己身处若干大型空中囚笼之上。依次跳过各笼，即可进入山洞，一路前行，来到瀑布前，打开此处机关令远方铁链滑下，再拖动机关旁的木箱，将木箱推进河中，ICO跳下按○键拉动木箱至对面梯子下方,踩着木箱上梯子拉动上方机关即可将闸门打开。

再次跳入河中，拖动木箱至刚才放下的铁链正下方，爬上铁链上方平台，推动轨道上的铁架子，即可令左方齿轮转动。然后ICO还得跳到水中，上岸后扒住齿轮上的铁管，即可来到上层，之后扒着空中的铁管一路前行（其中还不时地要跳到几处的悬空铁链上荡跃，方可找到出路），即可利用第二处水车来到更上层，跳过几处转动的大石盘后，ICO走出山洞。

经过悬崖边的崎岖小路一路下行，经过空中的大铁管进入洞穴，利用空中的铁链荡到中心的大石塔上，经过从塔上延伸的石桥之后来到圆形墙壁，一路向左走，来到一铁轨处，推动此处的铁链，然后ICO来到铁轨的下层跳到这铁链上，再反身跳至下层墙壁处，仍然一路向左，找到断梯后跳过断桥来到大石塔，ICO应勇敢地直接跳到下方封印的门上！由于无法打开门，ICO只得转身进入后面的山洞中，向上走可找到本作的究极武器光剑，然后返回封印之门进入石塔内部，扳动开关来到上层，此处是游戏开始时ICO被囚禁的所在，原来绕了半天又回来了！

祭台上有若干黑怪围着被石化了的少女，ICO一剑一个解决它们后，却发现此屋内的墙壁上的标志亮起，杀灭陆续出现的所有黑怪，则墙壁上的标志会全部点亮。（如果ICO当初也在这里被囚禁至死，一定也会化成这些头上长着犄角的黑怪吧？）





之后楼梯降下，ICO即可解开上层的封印之门见到魔女，尽管魔女奉劝ICO带上光剑离开魔城，并表示少女将会继承她成为魔城的新领主，而且其与ICO的这段经历也将被抹去，但决心解救少女的ICO仍然不顾性命冲上与其决一死战。

这战并不难打，ICO手中的光剑可以将魔女的攻击化为乌有，而ICO用光剑每砍魔女一下，剑都会被弹飞，之后ICO应躲到屋内两处石柱后才可避开魔女的攻击。攻击过后迅速取回光剑再上前砍杀。

经过数次光明与黑暗的对决，ICO终于将光剑插入了魔女的身体，随着魔女的消失，整个城堡也开始崩塌。在激烈的冲击下ICO头上的犄角也先后被摔断，然而解除石化的女孩竟也真如魔女所言的，浑身被黑暗笼罩，但她的内心似乎还没有完全被魔化，在魔城破坏前救出了ICO！伴随着美妙的圣诗般的少女之声，黑暗城堡全部毁灭。一切似乎完结了……







经过了漫长的海上漂流，ICO醒来时发现已经在岸上了。耳边传来阵阵海浪拍打沙滩的声音，刺眼的阳光洒在身上，似乎这里再也没有黑暗的笼罩。ICO不知道自己昏迷了多久，更不知道为什么会出现在这里，他像迷失方向一样在沙滩上奔跑。突然在前方出现了一个熟悉的身影……

**THE END**

GUIDE

机 不可失

PART 2 ≫

# 游戏古玩街

Rare Show House

淘金者之圣地
发烧友的乐园

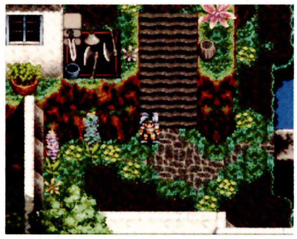
## STAR OCEAN

## 星海传说












超任游戏卡

| | |
|---|---|
| 厂商 | 艾尼克斯 |
| 类型 | 角色扮演 |
| 竞卖价 | 380RMB |
| 品相 | 九成新 |
| 珍藏指数 | ★★★★★ |

ENIX为SFC打造的究极RPG作品，而这盒卡带也一直是许多RPG迷的珍爱之物，其收藏价值不言而喻。

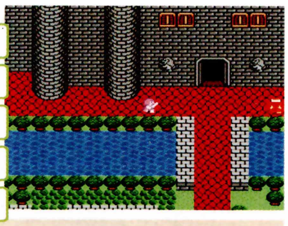
从游戏本身上来看，有很多地方都是“借鉴”NAMCO《幻想传说》的痕迹（哈，不过游戏的出色程度却绝不在《幻想传说》之下，甚至超出），尽管如此，凭借游戏独特的剧本设定仍旧赢得了日本玩家的喜爱。另外，游戏用到了SFC卡带的极限容量也是其升值的原因。比较同为48M的《幻想传说》，《星海》更为难得一见。

说起购买到这盒卡带，能够幸运的买到也颇为不易。喜欢在店里淘游戏的我在一家小店的角落里意外的发现该卡，遇到这种千载难逢的好机会当然不会错过。对于超级游戏迷来说，能买到这盘卡真是相当幸运的事。

## 勇者斗恶龙4

八位游戏卡

| | |
|---|---|
| 厂商 | 艾尼克斯 |
| 类型 | 角色扮演 |
| 竞卖价 | 85RMB |
| 品相 | 八成新 |
| 珍藏指数 | ★★★★☆ |



勇4是红白机上DQ系列的最强作，超长庞大的剧情使真正的玩家欲罢不能。虽然现在有PS版本推出，图象也加强了许多，但这盘FC原装卡是相当有收藏价值的。作为ENIX1990年的产品，至今仍可记录完美真是物有所值。身为真玩家的ENIX迷还犹豫什么？







北京玩友李小飞提供
联系地址：北京6129信箱
邮政编码：100061 宇部（收转）

## 电车向前走

掌上游戏机

| | |
|---|---|
| 厂商 | TAITO |
| 类型 | 模拟火车 |
| 竞卖价 | 50RMB |
| 品相 | 九成新 |
| 珍藏指数 | ★★★★☆ |




玩过PS《电车GO!》的朋友一定都知道这个游戏不是竞速比快，而是强调遵守规则的乐趣，准时准确入站是该游戏的最高境界。



本机采用LCD液晶显示黑白画面，全部共99条路线，每条路线有若干个车站。必须停在指定位置,否则将被扣分，分数为零的游戏结束，就得从头再来。但如果你驾驶出色，遵守信号及时鸣笛，也会被奖励加分。这款机型为黑色半透明机身，控车键模拟真实火车的操纵杆，不愧为大型街机的口袋版。

另外，本机采用两节微型钮扣电池供电，使用期相当长，几乎不用更换。

**征稿启示** 凡藏有与game有关的“古玩”的读者均可投稿，稿件应包括：详尽的文字说明(只供欣赏不欲出售的请注明为非卖品)，彩色特写照片，信封上请注明“古玩街”栏目，以及详细的联系地址。

次世代传媒联盟

# 2002年联合优惠大订阅活动！

**PC-GAME、TV-GAME、ONLINE-GAME、游戏文化，视听产品大包圆**

邮购全线5种杂志，只需花费255元，即可

**省219元**

## 两种邮购方案

| 方案A | 方案B |
|---|---|
| 只要一次性向次世代发行部以原价邮购右侧任何一款杂志半年(6期)，即可以6折价格邮购右侧其它任何杂志半年(不限种类，每种限一本，可从任意一期订起。) | 只要一次性向次世代发行部以原价邮购右侧任何一款杂志一年(12期)，即可以5折价格邮购右侧其它任何杂志一年(不限种类，每种限一本，可从任意一期订起。) |

**邮购价格表**

| 月刊杂志名 | 每期定价 | 半年原价 | 半年6折 | 全年原价 | 全年5折 |
|---|---|---|---|---|---|
| 《电玩新势力》 | 6.80元 | 40.80元 | 24.48元 | 81.60元 | 40.80元 |
| 《电软》 | 8.40元 | 50.40元 | 30.24元 | 100.80元 | 50.40元 |
| 《游戏批评》 | 6.50元 | 39.00元 | 23.40元 | 78.00元 | 39.00元 |
| 《游戏吧》 | 6.00元 | 36.00元 | 21.60元 | 72.00元 | 36.00元 |
| 《软光》 | 8.80元 | 52.80元 | 31.68元 | 105.60元 | 52.80元 |

## 订阅省钱秘技

**■订阅第一步：原价订谁最划算？——当然精采又超值最合算**

例如，一位上海读者他最喜欢集视听于一身的《电玩新势力》，一张60分钟刺激火爆的光盘加上彩色导读说明，实在是精采又超值。而且原价订阅它就可5–6折订阅其它杂志，这样最划算。

**■订阅第二步：订半年还是一年？——看看折扣就知道**

订半年可6折订其它杂志，订全年就可5折订其它杂志，经过权衡，他选择了定全年，并在表中查到《电玩新势力》价格：81.60元。

**■订阅第三步：还订其它哪种杂志？——全凭你的喜好**

这位读者还喜欢《游戏批评》和《电软》，在表中查到它们的全年5折价分别为39.00元和50.40元。 省多少钱，算术并不难！

**■订阅第四步：填汇款单邮购杂志！——不要把钱夹在信中寄来**

最后，他喜滋滋地来到邮局领了一张汇款单，按以下格式填写并汇出，一切OK！以后就在家等候杂志自己送上门吧！

**订阅查询热线：(010)64472177**

1 0 0 0 6 1 中国人民邮政汇款通知

| 请按照背面注意事项携带本通知和本人有效证件名章到＿＿＿＿局所取款（由兑付邮局填写） | | 汇票号码 | |
|---|---|---|---|
| （下面五栏请汇款人用钢笔、毛笔或圆珠笔同一笔墨使用蓝色或黑色墨水写清楚） | | 收汇局 | |
| 汇款金额 | 人民币（大写） 壹佰柒拾壹元整 | 收汇日戳 | 收汇员 |
| 收款人详细地址 | 北京6129信箱 | | |
| 收款人姓名 | 次世代发行部 | 兑讫日戳 | 兑付员 |
| 汇款人详细地址 | 上海市金山区海洋新村18号501室 | | |
| 汇款人姓名 | 李彬　要否航空 | 接收专号 | |

金数额字要间紧不接留空人民币三字大写

邮政编码 200540

务请正确填写收件人和有效通信地址

（汇统 3005 乙）

**汇款人简短附言**

原价订全年
2002.3–2003.2
共12期
《电玩新势力》
81.60元

5折订全年
《游戏批评》
39.00元
5折订全年
《电软》
50.40元

合计：81.60+39+50.4=171元

注明要原价及打折订阅的杂志，并参照上表算出总金额填入附言栏中

《电玩新势力》
VCD、CD-ROM双用电玩光盘杂志，大量的字幕解说和精美的导读手册，带您进入电玩与视听的最前端！视觉与听觉双重震撼，每月5日出版。新势力，新期待。
定价6.80元





《电子游戏软件》
创办于1994年的权威TV-GAME专业杂志，全国发行量最大。
定价：8.40元



《游戏批评》
创办于2000年9月，是国内目前唯一一本游戏评论读物。每期两大特集，涵括游戏业界重大事件与题材的重量级文章。十几部精典游戏评论，报刊文摘，读者论坛，业界资料汇编，名人访谈，精采连载等。
定价：6.50元



《网上俱乐部——游戏吧》
2001年7月新登场的超值网络游戏杂志，专为联机在线一族度身订做。邮购的读者可以免费得到捆绑的网络游戏及相关产品（全年价值36元以上）。
《游戏吧》开张数期已送出《金庸神雕大侠》、《石器2.0》、《传奇》等最新网游光盘及近十种相关产品，今后还将陆续送出各大网游新作，敬请期待。定价：6.00元



《软件与光盘》
创办于1998年的权威PC-GAME专业杂志。
定价：8.80元




邮购地址：北京6129信箱 邮编：100061 电话：64472177 邮费免取

ISSN 1006-5032
02>
9 771006 503000
邮发代号：82-648 统一刊号：CN 11-3505/TP 定价：8.40元